ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

№ 2 (38)
ФЕВРАЛЬ • 2007

(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100018 07002



ИГРА МЕСЯЦА

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS

WINDOWS VISTA и DIRECTX 10
РЕВОЛЮЦИЯ В 3D-ГРАФИКЕ

ИТОГИ 2006
ЛУЧШИЕ ИГРЫ ПРОШЕДШЕГО ГОДА

SUPREME COMMANDER
ГЛАВНЫЙ КОНКУРЕНТ C&C3

HALO 2
САМЫЙ КАССОВЫЙ ПРОЕКТ В ИСТОРИИ ИНДУСТРИИ

RUNAWAY 2: СНЫ ЧЕРЕПАХИ
ПОСЛЕДНИЙ АНИМАЦИОННЫЙ КВЕСТ

ARMED ASSAULT
РЕАЛИСТИЧНЫЙ ШУТЕР ОТ АВТОРОВ FLASHPOINT

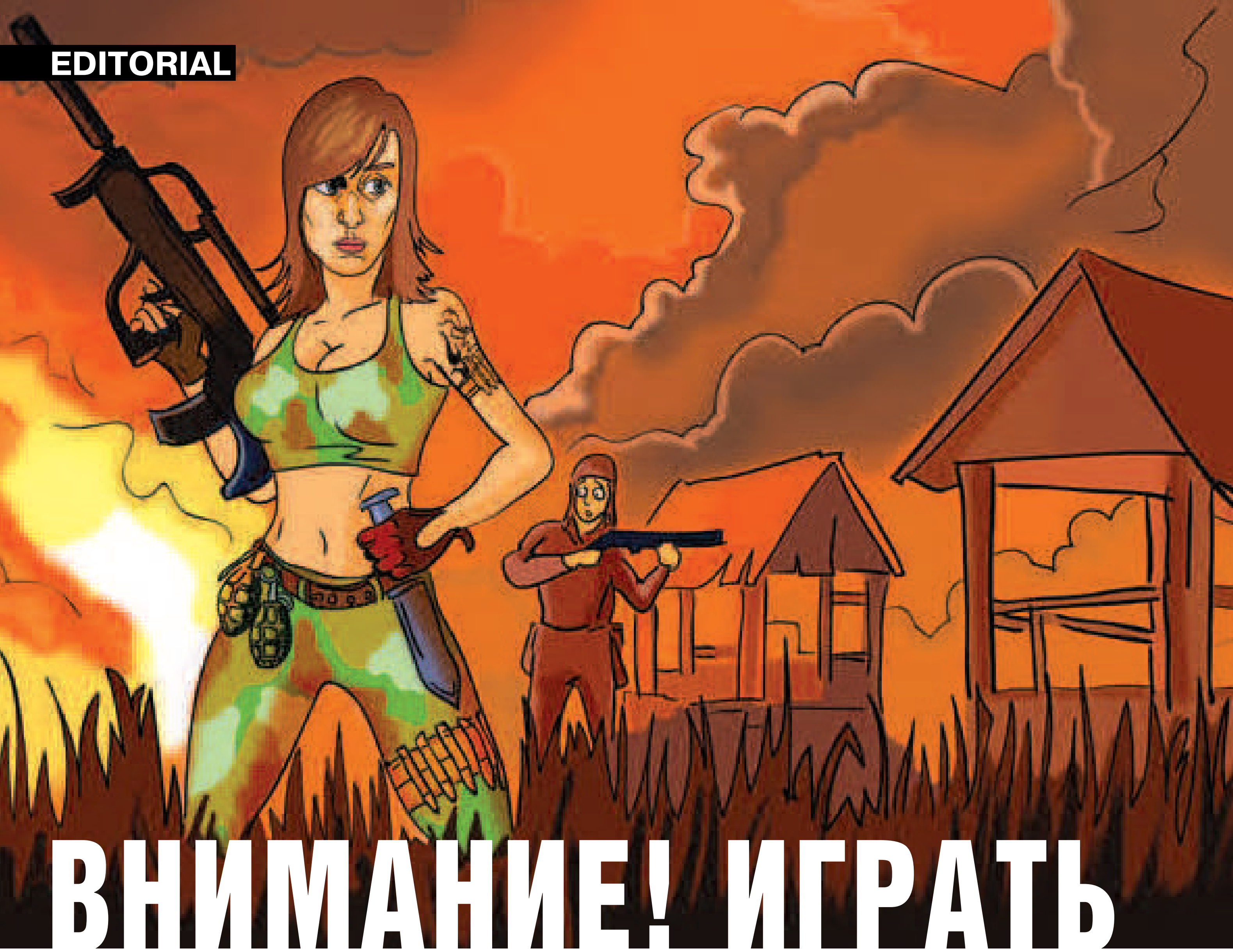
RAYMAN: БЕШЕНЫЕ КРОЛИКИ
ВООРУЖЕНЫ ВАНТУЗАМИ И ОЧЕНЬ ОПАСНЫ

2 ДВУХСЛОЙНЫХ DVD

НАКЛЕЙКИ
«КОДЕКС ВОЙНЫ» и «МАГИЯ КРОВИ»

ПОСТЕРЫ
JAGGED ALLIANCE 3 и BATTLESTATIONS: MIDWAY


РЕКЛАМА
S.T.A.L.K.E.R.
МАРТ 2007
WWW.STALKER-GAME.COM
GAME WORLD
Разработчик GSC Game World. S.T.A.L.K.E.R., Transavision © 2007.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.
Эксклюзивные права на издание на территории всего мира принадлежат THQ Inc.
WORLD PUBLISHING



ВНИМАНИЕ! ИГРАТЬ ЗАПРЕЩЕНО

Игры – это что-то очень личное. Почти сокровенное. Болтать о них за пределами редакции или специализированных клубов – дурной тон. Поэтому лучше не говорить. Читать тоже не стоит. Еще подумают, что ты человек конченый и ничем, кроме виртуальных развлечений, не интересуешься. А если решился «согрешить», держи свой поступок в тайне. Или расскажи о нем другому геймеру. Он поймет. Ничто так не сближает людей, как совместное преступление. В твоем случае – общение с играми.
Я, конечно, преувеличиваю. Возвожу все увиденное, услышанное и прочитанное в квадрат. Но ведь в сути не ошибаюсь, верно? Мы – я и ты – живем в крошечном мирке, мы – носители непопулярной культуры, которая превращает здоровых детей в «задротов», заставляет убивать одноклассников, нападать на служителей синагоги, изъясняться на странном языке.
Нас, конечно, уничтожат как вид. Или перевоспитают. Может, конечно, оставят в покое. Но это маловероятно. Впрочем, все это будет потом. А пока мы продолжаем изучать компьютерные игры, не боясь пострадать от цензуры.
На этот раз темой номера стала тактическая игра ***Jagged Alliance 3***. О ней еще ничего толком не известно, однако нам удалось получить эксклюзивную информацию от **«Акеллы»** и **F3 Games**, а также порцию свежих скриншотов. Надеемся, привередливая **Strategy First**, владеющая правами на торговую марку ***Jagged Alliance***, не отзовет игру перед самым релизом, как это произошло с творением «**МиСТ ленд – ЮГ**».
Вторым по важности материалом можно смело считать «Итоги 2006». Редакция Правильного припомнила все значимые события ушедшего года, выбрала среди сонма проектов наиболее достойные, а также высказала свое мнение о локализациях.
Не меньшего внимания, чем рубрика «На ковер!», заслуживает «Разведка боем». На этот раз наш эксперт **Андрей Первый** делится впечатлениями от знакомства с **Windows Vista**. Объясняет, почему новая операционная система от **Microsoft** лучше старой, чем десятая версия DirectX отличается от девятой и какую видеокарту следует покупать в ближайшее время.
В заключение упомяну о «Дневниках разработчиков». Тебя ждут сразу три статьи. И все по-своему примечательные. Украинцы из **GSC** на примере ***«Героев уничтоженных империй»*** рассказывают о том, какие трудности возникают при совместной работе гейм-дизайнеров и профессионального писателя. **Nival** на своем опыте доказывает, что сделать отличный адд-он к громкому проекту под силу не только зарубежным компаниям. В довершение слово берут сотрудники **Katauri.** В этом году в продажу поступит необычная игра ***«Легенда о рыцаре»***, и ее создатели спешат поделиться подробностями с читателями **«PC ИГР»**.

Екатерина Воронкова,
дизайнер.

Узнай больше на стр. 238

РЕЦЕНЗИИ



с. 100

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS – СРАВНЯЙ ЛАС-ВЕГАС С ЗЕМЛЕЙ!



с. 104

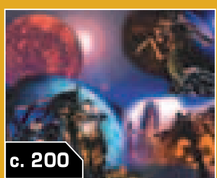
RAYMAN: БЕШЕНЫЕ КРОЛИКИ – ИСТОРИЯ О ТОМ, КАК ЗАЙЦЫ РЭЙМАНА МУЧИЛИ



с. 152

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

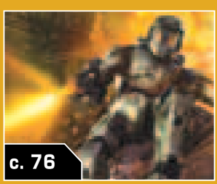
ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ – НАСЛЕДНИК KING'S BOUNTY



с. 200

РЕТРО

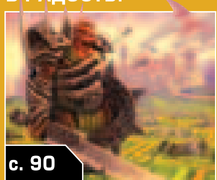
STARCRAFT – НЕТЛЕННЫЙ ШЕДЕВР ОТ BLIZZARD. ЖИЗНЬ, КОГДА STAR'ОСТЬ – В РАДОСТЬ!



с. 76

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

HALO 2 – ПЕРВАЯ ИГРА ДЛЯ WINDOWS VISTA



с. 90

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

КОДЕКС ВОЙНЫ – САМЫЙ КРАСИВЫЙ ВАРГЕЙМ

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Рекламодатель	Стр.	Рекламодатель	Стр.
Акелла	2 обл.	Софт Клаб	67, 69
Gamex	3 обл.	Руссобит-М	109, 123, 137
Sibilant	4 обл.	Бука	117, 130-131
1С	1, 71, 75, 81, 89, 93, 97	Новый Диск	147
Nokia	3	Gameland Award	155
Журнал «Страна Игр»	9	КРИ	157
Журнал «Хакер»	11	mail.ru	159
DEPO	13	Журнал "Maxi Tuning"	163
ASUS	17	Журнал «DVD-эксперт»	173
Редакционная подписка	18	Журнал "Total DVD"	173
Ultra Computers	43	Журнал "Total Football"	199
Шок	45	gameland.ru	215
Foxconn	47		
Акелла	49, 51, 53, 55, 57, 59, 61		



ТЕМА НОМЕРА
6 Jagged Alliance 3
14 История серии Jagged Alliance

ТЕМА НОМЕРА 2
19 Итоги 2006

НОВОСТИ
42 События индустрии
58 Новости киберспорта
62 Релизы и бестселлеры

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
66 Галерея
70 В ожидании хита
72 Supreme Commander
76 Halo 2
78 Medal of Honor Airborne
82 Test Drive Unlimited
84 UFO: Extraterrestrials
86 Maelstrom
90 Кодекс Войны
94 SunAge
96 Механоиды: Гонки на Выживание

РЕЦЕНЗИИ
100 Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas
104 Rayman: Бешеные Кролики
106 Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption
110 Top Spin 2
112 1701 A.D.
114 Властелин Колец: Битва за Средиземье II – Под Знаменем Короля-чародея
118 Alpha Prime
120 Armed Assault
124 Братва и Кольцо
126 Войны Древности: Спарта
128 Ex Machina: Меридиан 113
132 Runaway 2: Сны Черепахи
134 Дальнобойщики: Транспортная Компания
136 Bionicle Heroes
138 Championship Manager 2007
140 Star Trek: Legacy
142 Секреты Атлантиды: Загадки Погибшего Континента
144 Эрагон
146 Made Man: Человек Мафии
148 Гид покупателя

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ
150 Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера
152 Легенда о Рыцаре
156 Герои Уничтоженных Империй

158 **ДАЙДЖЕСТ**

СПЕЦ
164 Самые запоминающиеся монстры
168 Windows Vista и DirectX 10

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН
174 Онлайновые новости
176 Обзор сайтов
178 Дневник: World of Warcraft
180 Дневник: EverQuest II
182 Дневник: Lineage II

ЖЕЛЕЗО
184 Железные новости
186 Тестирование блоков питания мощностью 500W
190 Мини-тест: Монитор Acer AL2051W
191 Мини-тест: Видеокарта Foxconn GeForce 7950 GT
192 Железный FAQ
194 Конфигурация
196 Технология: Как Устроен Intel P965
197 Разгон: Разгон XFX 6800 UDP3

198 **CHEATS & EASTER EGGS**

РЕТРО
200 StarCraft
203 Орки в Космосе
204 Дайджест
205 Ретро-новости

УЛЫБНИСЬ
206 Накануне

О НАБОЛЕВШЕМ
208 Письма
212 Спроси «PC ИГРЫ»

ОТСЕБЯТИНА
214 История одного подключения

КОНКУРСЫ
216 Конкурс по Jagged Alliance
217 BESTSHOT
218 Конкурс от арт-директора
219 Конкурс по игре «Спарта»
220 Призовой кроссворд
221 Итоги конкурса по Gothic 3
221 Итоги конкурса по EverQuest II
222 Итоги конкурса от ASUS
222 Итоги конкурса по Need for Speed
223 Итоги BESTSHOT
223 Итоги призового кроссворда #36

224 **СОФТТЕМА**

226 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

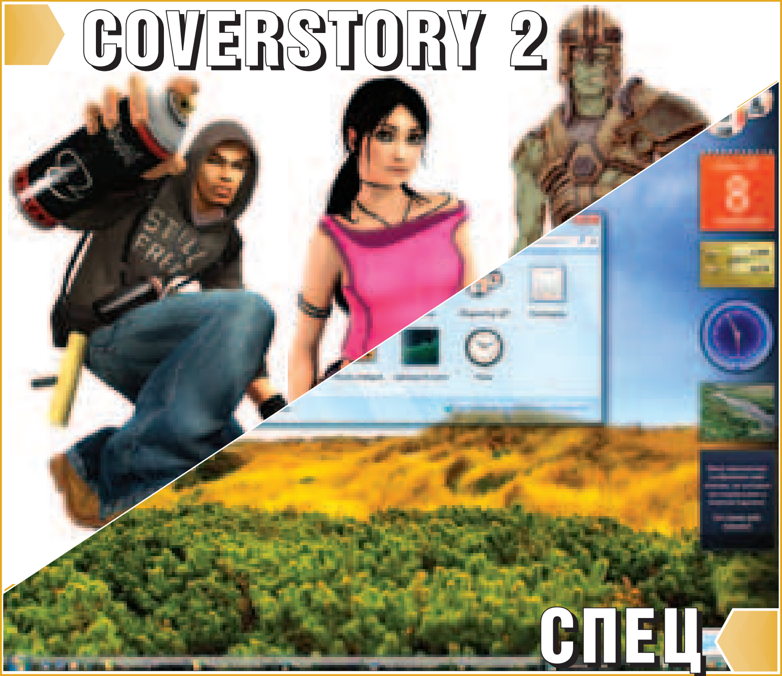
240 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

2(38) ФЕВРАЛЬ 2007

COVERSTORY 2



ИТОГИ 2006
НАШ РЕЙТИНГ САМЫХ ВЫДАЮЩИХСЯ ПРОЕКТОВ ПРОШЛОГО ГОДА. с.19

WINDOWS VISTA И DIRECTX 10
НЕСКОЛЬКО ПРИЧИН, ПОЧЕМУ ТЫ ДОЛЖЕН ПЕРЕЙТИ НА НОВУЮ ОПЕРАЦИОННУЮ СИСТЕМУ ОТ MICROSOFT. с.168

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ



ИГРЫ В НОМЕРЕ

1701 A.D. 112
Alpha Prime 118
Armed Assault 120
Bionicle Heroes 136
Championship Manager 2007 138
EverQuest II 180
Ex Machina: Меридиан 113 128
Halo 2 76
Heroes of Might and Magic V 150
Jagged Alliance 3 6
Lineage II 182
Made Man: Человек Мафии 146
Maelstrom 86
Medal of Honor Airborne 78
Rayman: Бешеные Кролики 104
Runaway 2: Сны Черепахи 132
StarCraft 200
Star Trek: Legacy 140
Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption 106
SunAge 94
Supreme Commander 72
Test Drive Unlimited 82
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 100
Top Spin 2 110
UFO: Extraterrestrials 84
World of Warcraft 178
Братва и Кольцо 124
Властелин Колец: Битва за Средиземье II – Под Знаменем Короля-чародея 114
Войны Древности: Спарта 126
Герои Уничтоженных Империй 156
Дальнобойщики: Транспортная Компания 134
Кодекс Войны 90
Легенда о Рыцаре 152
Механоиды: Гонки на Выживание 96
Секреты Атлантиды: Загадки Погибшего Континента 142
Эрагон 144

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников для работы в тест-группе в течение следующих шести месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тест-группы раньше. Если ты хочешь попасть в тест-группу, заходи на сайт **http://anketa.glc.ru**. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.

№2(38), ФЕВРАЛЬ 2007

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Алексей Ларичкин *chikitos@pc-games.ru* главный редактор
Михаил Бузенков *buzenkov@pc-games.ru* зам. главного редактора
Евгений Сныткин *snytkin@pc-games.ru* арт-директор
Екатерина Воронкова дизайнер-верстальщик
Андрей Яковлев *yakovlev@pc-games.ru* редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Андрей Теодорович редактор раздела «Онлайн»
Екатерина Чикина лит.редактор/корректор
Надежда Левошина *levoshina@gameland.ru* координатор

DVD

Семен Чириков *sem4@pc-games.ru* руководитель отдела
Юрий Пашолок *webrunner@pc-games.ru* зам. главного редактора
Андрей Теодорович редактор видеораздела
Виктор Бардовский редактор раздела «Киберспорт»
Артем Воронин редактор раздела софт/shareware
Павел Рыбалкин медиаредактор
Почта диска и техническая поддержка: *disk@pc-games.ru*

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: *post@pc-games.ru*, Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин *razum@gameland.ru* руководитель отдела
Леонид Боголюбов *bogolubov@gameland.ru* WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* директор по рекламе
Ольга Басова *olga@gameland.ru* руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Ольга Курбакова *kurbakova@gameland.ru* менеджер
Александр Белов *belov@gameland.ru* менеджер
Ольга Емельянцева *olgaeml@gameland.ru* менеджер
Евгения Горячева *goryacheva@gameland.ru* менеджер
Оксана Алехина *alekhina@gameland.ru* менеджер
Марья Алексеева руководитель отдела трафика
Телефоны: (495) 935-7034; факс: (495) 780-88-24

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* оптовое распространение
Алексей Попов *popov@gameland.ru* подписка
Татьяна Кошелева *kosheleva@gameland.ru* региональное розничное распространение
Телефоны: (495) 935-7034; факс: (495) 780-88-24

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА

Нахалова Марина *vnahalova@gameland.ru* менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов генеральный директор
dmitri@gameland.ru
Давид Шостак *shostak@gameland.ru* управляющий директор
Паша Романовский директор по развитию
romanovski@gameland.ru
Михаил Степанов директор по персоналу
stepanovm@gameland.ru
Елена Дианова *dianova@gameland.ru* финансовый директор
Олег Полянский *polyanskiy@gameland.ru* издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov *dmitri@gameland.ru* CEO
Oleg Polyanskiy *polyanskiy@gameland.ru* publisher

Phone: (495) 935-7034; fax: (495) 780-88-24

Информация о подписке:

Бесплатный телефон: 8-800-200-3-999
E-mail: *info@glc.ru*
Сайт: *http://www.gameland.ru*

Типография

OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж – 70 000 экземпляров

Рисунки в номере:
Юлия Жукова, Евгений Борняков

Цена свободная

Слышал когда-нибудь об Арулько? Уже седьмой год туда уходят люди и не возвращаются назад. Глядя в монитор изможденными от недосыпа глазами, они с пулеметами гоняются за пришельцами и еженедельно устраивают казнь злой диктаторши Дейдраны. Нет? Ни о чем не говорит? Может, ты все же штурмовал аэропорт вместе с Анаболиком или с отцом Уокером на брудершафт выпивал? Тоже нет? Тогда тебе остается купить двустволку и немедля покончить с собой. А лучше очертя голову беги в магазин за *Jagged Alliance*, потому что лучшая тактическая серия всех времен и народов прошла мимо тебя.

ПРОЩАЙ, АРУЛЬКО!







Текст: Илья "GM" Вайнер


Jagged Alliance 3

ЖАНР ИГРЫ	Tactics / Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	F3 Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 4
ДАТА ВЫХОДА	IV квартал 2007 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.akella.com





Внешний вид интерфейса постоянно дорабатывается. Как видишь, объем груза теперь зависит больше от веса, нежели от количества карманов.

Скажешь, старье? Да, ты прав. Из былого шедевра давно песок сыплется, а продолжения все нет. Были лишь робкие попытки зачать наследника. **«Апейрон»** сорвал банк, сделав ставку на реальное время, а **GFI Russia** уже который год грозится устроить всем полный 3D. В их творениях великолепная графика и отличное оружие. А вот души – нет. Маленького уютного мира, где человека узнаешь по единственной фразе, где из-за смерти одного наемника готов потерять целый день – нет. Безжизненные города ***«Бригады Е5: Новый Альянс»*** превращают действо в бессмысленный тир, пускай и один из лучших. А разработчики ***«ДЖАЗ: работа по найму»*** и вовсе готовят нечто невообразимое, отказавшись равняться на ***Jagged Alliance 2***.

ПРИСТЕГНИТЕ РЕМНИ

Метавира, Арулько, Тракона... Столько вымышленных стран и городов, что издателям впору изобрести новый глобус. А пока добро пожаловать в Северну! Правда, посетить это государство ты сможешь только через год. Остается довольствоваться скриншотами и предварительной информацией. К счастью, студия **F3 Games**, принявшая на себя ответственное обязательство создать ***Jagged Alliance 3***, устроила нам небольшую экскурсию.

Обитатели маленькой южной страны жили душа в душу, кушали кокосы и не знали бед. Пока на их родину не обратила внимание хищная гидра мирового империализма. Заокеанская корпорация вздумала прибрать банановый рай к рукам. То ли заводы секретные решила строить, то ли сотрудников в отпуск отправлять – это



Ну просто ОМОН в засаде караулит самогонщиков!

ИВАН НА ИВАНА



Наши мольбы услышаны – в *Jagged Alliance 3* запланирован многопользовательский режим. О совместном прохождении и речи не идет, а вот устроить в отдельном секторе беспредел – всегда пожалуйста. Чтобы схватка не превращалась в битву при Эльбе, размер отряда будет зависеть от количества игроков. Неизвестно, какие нас ждут режимы боя, но даже старый добрый Deathmatch надолго лишит сна и отдыха бывалых охотников за головами.



■ Фонтанчики песка от пуль – хоть и мелочь, но очень приятная.

нам неведомо. Может статься, что сама **Microsoft** будет бесчеловечно испытывать там новейшую версию Windows для сенокосилок. Ты не ослышался, название компании, скорее всего, будет самым что ни на есть настоящим. Однако ее истинные намерения пока туманны. Запросто может оказаться, что фирма преследует благие цели. Так что авторам еще только предстоит решить, станет она «злой» или «доброй». Да и хорош тут, в конце концов, тот, кто платит больше.

Выбор сторон богатый. Конечно, не обойдется без повстанцев, традиционно исповедующих светлые идеалы добра и справедливости. Соседние державы тоже не лыком шиты. Они прислали свои войска, чтобы под шумок отвоевать себе пару городов у раздираемой гражданской войной Северны. Мало? Включай режим "Sci-Fi", и к твоим услугам сумасшедший ученый с армией киборгов. Будет жарко…

Издатели утверждают, что Jagged Alliance 2 – лучшее творение человечества после футбола и эскимо на палочке. Поэтому они наотрез отказываются изобретать велосипед или на худой конец пару новых педалей. Наоборот, сюжет состоит из заранее придуманных дизайнерами миссий. С другой стороны, мир открыт, и можно побывать где угодно. Достаточно лишь вложить имеющиеся на старте очки в базовые характеристики персонажа, выбрать физиономию – и можно отправляться выполнять особые поручения, напрочь забыв о политике. Ни тебе шахт с серебром, как в Арулько, ни подлых интриг Палинеро – не за то здесь деньги платят. А коли охранять



В ЯБЛОЧКО

Вряд ли кто удивится возможностям целиться в ноги или прострелить врагу голову. Да и для *Jagged Alliance* это не в диковинку. Однако переработанный движок *Silent Storm* открывает новые тактические возможности, не говоря уже о реализме. К нашим услугам правильная баллистика, просчитанная крепкость всех материалов, да и просто отличная картинка, черт побери! Похоже, у детища «1С» все еще впереди.





■ Теперь можно устраивать коварные засады!



нечего, специалисты из M.E.R.C. отправились на свалку истории.
Однако наемников в игре предостаточно. Нам обещают четыре десятка головорезов, с большей частью которых ты отлично знаком (если играл в предыдущие части). Так что бояться стоит только за неподражаемый акцент Ивана, – вдруг не так озвучат. Кстати, система оплаты и найма останется неизменной: открыл ноутбук – перевел деньги – поехал встречать пополнение.

ШИРОКА СТРАНА МОЯ РОДНАЯ

Три десятка миссий на каждую из четырех фракций – совсем немало. Так что игру придется проходить не один раз. Тем более что у каждой группировки есть свои бонусы: от увеличенной награды после выполнения операций до шанса заполучить суперсовременные стволы. Во главе же угла разработчики ставят RPG-элементы, делая упор на многочисленные диалоги. Успех, как и раньше, зависит от хороших взаимоотношений с мирными жителями. Более чем с полусотней севернцев есть о чем поболтать. Одному поможешь – расскажет важную информацию, другой в награду подарит дедушкин пулемет.
Без денег придется туговато. Наемников-то целых шесть. И все сберкнижками перед носом машут. Нам, правда, не привыкать: здесь убил, там ограбил... Авось и на жилет новый хватит, и даже на пару защитных пластин останется. Хотя мародерствовать теперь трудно, поскольку каждый грамм переносимого веса на счету. Помнишь «Бригаду Е5: Новый альянс»? Желаешь таскать с собой целый арсенал – покупай грузовик. Тогда вместо огромного рюкзака на твоей спине будет



■ В детстве ему слишком часто говорили смотреть под ноги...



■ Вопрос не в том, у кого пушка больше, а в том, на кого упадет столб.



■ Ставлю ушанку Ивана Долвича, что в бочках – спирт!

красоваться не менее огромная пушка. Тем более что техники в Северне навалом. Здесь есть все: от армейских грузовиков до шустрых «японок» и родных «УАЗиков». Конечно, устроить гонки тебе не дадут. А вот пострелять из пулемета с парковки – запросто. И не только забавы ради.

ДЕСЯТИБАЛЛЬНЫЙ ШТОРМ

Длинная автоматная очередь моментально вышибет дух из затаившегося за дверью врага. А деревянный сарайчик и вовсе разнесет в щепки. Все что нельзя расстрелять, можно взорвать, искромсать ножом и втоптать в грязь кирзовыми сапогами. Это вам не ***«АЛЬФА антитеррор»***, а здорово «заматеревший» движок ***Silent Storm***. Почти идеальная баллистика, полная разрушаемость. Да чего там, ты и сам, небось, не раз примерял «панцеркляйн». Работа пока в разгаре, недочеты режут глаз, но авторы уже выдали на-гора убийственно красивую картинку. Кто бы мог подумать, что эта престарелая технология способна на такое. Фугаска влетает в окно, разнося фасад здания в клочья. Крыша эффектно об-

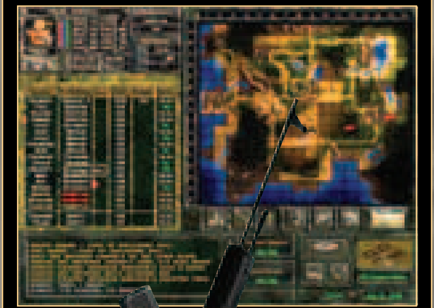
ГОЛАЯ ПРАВДА

3 типа местности – пустыни, джунгли и горы
3 времени суток – закат, день и ночь
40 наемников, включая старых героев
40 разбросанных по стране персонажей
100 сценарных миссий, не меньше!



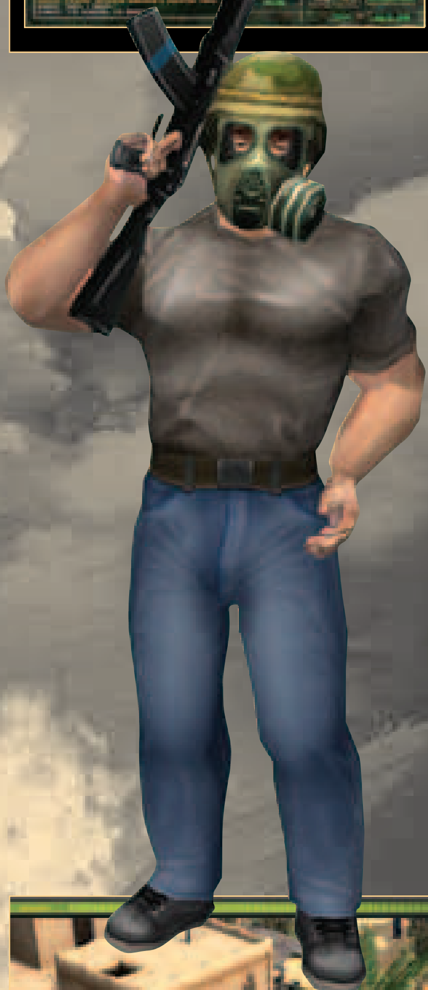
ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ГЕОГРАФИЯ

Что за нелепые слова раскиданы по тексту? Метавира – место действия *Jagged Alliance*. Да, того самого – первого. В Арулько бесчинствовала диктаторша Дейдрана из второй части игры. А Палинеро – родина лучшей тактики в реальном времени – ***«Бригады Е5: Новый альянс»***. Не был там? Зря!





До этого ни одна из подобных игр не позволяла нормально пользоваться укрытиями.



рушивается на зазевавшегося снайпера. Кругом падают столбы, искрят оборванные провода. Дым рассеивается… На маленьком остове, оставшемся от постройки, очумело озираются израненные враги.

Тут есть где крушить, ломать и зверствовать. Разработчики нарисовали три вида ландшафта. Для каждого из них подойдет своя тактика, ведь действия в пустыне отличаются от тактики в джунглях или на вершинах непролазных гор. Последние, кстати, облюбовали арабские экстремисты. Такая вот дань современной «моде». Представь себе картину: наемники с символикой Coca-Cola на рукавах (или, допустим, «Тамбовская птицефабрика») штурмуют ущелье с бородатыми террористами.

Заметил сходство окна карты с оформлением выпусков новостей о погоде? Не хватает только метеоролога с указкой! Снег, дождь и песчаные бури будут изо дня в день портить тебе настроение или, наоборот, радовать глаз. Не удивлюсь, если из-за них придется откладывать миссии или закупать особую амуницию. Хотя на сегодня точно не известно, на что конкретно влияют капризы природы.

МАРЛЕЗОНСКИЙ БАЛЕТ

Примерно то же можно пока сказать и об игре. Увиденное потрясает, но год – срок немалый. Если издатели не испортят идею, если разработчики поспеют вовремя, если все правда будет так, как они обещают... Слишком уж много «если». Помнишь историю ***«Сталкера»***? Но Jagged Alliance 3 должен стать именно таким, каким нам его показали, и беспокоиться пока не о чем. Так что, коли Дед Мороз не подкачает, через год тебя ждет роскошный подарок.



Здесь тебе не ровные улочки Арулько или Палинеро. Пулю можно ждать откуда угодно.



Ход, как и раньше, можно перехватить при должной сноровке бойцов.

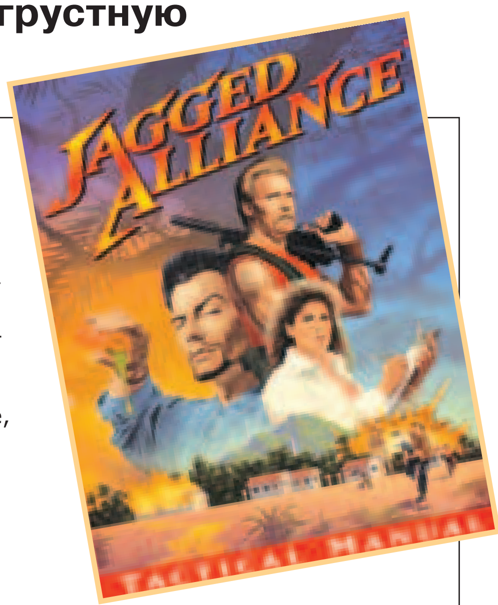

МЫ ИХ СДЕЛАЛИ! ВМЕСТЕ!
Только настоящие фанаты своего дела могут делать российские компьютеры мирового уровня!
DEPO computers
Возможности, которым завидуют...
Компьютер DEPO Ego 385 DHR на базе двухъядерного процессора Intel® Core™ 2 Duo предоставляет в два раза больше многофункциональных ресурсов для приложений с высокими требованиями и мультимедиа.
(495) 969-22-00
www.depo.ru
intel Core™2 Duo inside™
Два ядра. Делай больше.
Товар сертифицирован. Реклама.
Обозначения Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside logo, Core Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

ПРОКЛЯТЬЕ ДЖА

ВЗЛЕТЫ И ПАДЕНИЯ JAGGED ALLIANCE

Текст: **Иван Гусев**

Серия Jagged Alliance сродни проклятому сокровищу. Она манит издателей и разработчиков, однако приносит им не умопомрачительное богатство, а одни лишь беды. Не веришь? Что ж, тогда послушай эту грустную и поучительную историю.



РОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

Человека, придумавшего Jagged Alliance, зовут **Ян Керри** (Ian Currie). Замысел этой тактической стратегии пришел ему в голову в начале 90-х годов прошлого века. Керри начал создавать игры в 1989 году, работал много, но именно JA принесла ему мировую известность. Проект воплотила в жизнь небольшая команда **Madlab Software**, в которой работали он сам, его жена Линда и еще десяток талантливых ребят. Издала его **Sir-Tech Software** в 1994 году. Стратегия получила крайне лестные отзывы критиков и немедленно обзавелась армией верных поклонников. Хотя успех нельзя назвать феноменальным. Во всяком случае, до объемов продаж появившегося в том же году ***Warcraft*** ей было очень далеко. Тем не менее, Sir-Tech поспешила взять под крылышко разработчиков.

После выхода дополнения – ***Jagged Alliance: Deadly Games*** – сотрудники Madlab Software засели за создание полноценного сиквела. Его разработка заняла более двух лет. К сожалению, в это время Sir-Tech начала испытывать финансовые трудности. Постоянные убытки привели к тому, что в 1998 году ей пришлось закрыть свое подразделение, занимавшееся непосредственно изданием и распространением игр. Сложилась трагикомичная ситуация: ***Jagged Alliance 2*** практически готова, а публиковать ее некому.

НЕЗАКОНЧЕННОЕ ДЕЛО

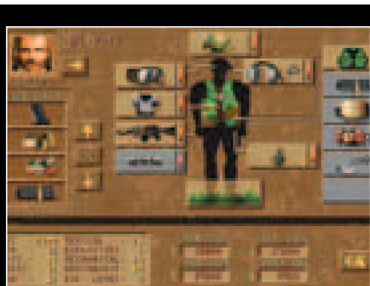
В апреле 1999 года Jagged Alliance 2 выпустили в Германии. Местный издатель игры – компания **TopWare** – не прогадал: игра разошлась 150-тысячным тиражом. Узнав о таком успехе, всполошились и американские компании. **Sir-Tech Canada** заключила договор с **TalonSoft**, и летом JA 2 вышла в Америке, Великобритании и Китае. Критики оценили сиквел по достоинству, наградив его высокими оценками. Однако он не сумел



Первый JA вышел в 1994 году.



Большинство уровней JA создала Линда Керри.



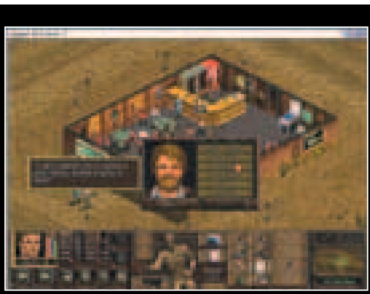
JA называли «X-COM с характером».



Успех JA был закреплен выпуском Deadly Games.



Deadly Games считается ответвлением от основной серии JA.



Для Jagged Alliance 2 долго не могли найти издателя.



восстановить финансовое благополучие Sir-Tech и TalonSoft. Последняя вскоре обанкротилась, да и канадская студия протянула всего на пару лет дольше. За это время команда Яна Керри успела создать дополнение ***Jagged Alliance 2: Unfinished Business***, которое считают худшим во всей серии. Впрочем, парни и не скрывали, насколько плохи у них дела. По слухам, подзаголовок проекта – «Незаконченное дело» – выбрали неслучайно. Sir-Tech словно извинялась перед поклонниками JA за сырой продукт.

Unfinished Business в 2000 году выпустила **Interplay**. Как ты, наверное, знаешь, сегодня эта компания влачит жалкое существование. Конечно, наивно утверждать, что именно JA послужила причиной ее бед, однако проблемы у Interplay начались как раз на стыке веков. Тогда же в игровой индустрии стала популярной забавная шутка о том, что серия, созданная когда-то Яном Керри, приносит одно только несчастье бедным издателям.

КРАХ SIR-TECH

Unfinished Business стала последней JA-игрой, разработанной Sir-Tech Canada. Компания надеялась решить свои денежные проблемы благодаря RPG ***Wizardry 8***. Однако проект получился несовременным и малоинтересным для широкой аудитории. Все силы бросили на создание ***Jagged Alliance 3***, но конец студии пришел раньше, чем стратегию успели доделать. Пришлось Яну сочинить печальное письмо, обращенное к фанатам: «Привет. К сожалению, ничем не могу вас порадовать. Завтра будет мой последний рабочий день в Sir-Tech. Все остальные сотрудники уже упаковали свои вещи и ушли домой».

Казалось бы, на этом история Jagged Alliance должна была прерваться. Однако проклятые сокровища тем и отличаются, что сколько бы людей они ни погубили, всегда найдется простофиля, который на них позарится. В нашем случае эта роль досталась канадской **Strategy First**. В 2002 году она выкупила все права на серию Jagged Alliance. А затем пригласила команду Керри, состоявшую из бывших сотрудников Sir-tech Canada, и предложила ей сделать JA3. Как и следовало ожидать, ничего путного из затеи не вышло. Несколько игр, выпущенных Strategy First в 2002 году, не имели успеха. Чтобы сократить расходы, в декабре она закрыла единственную внутреннюю студию, располагавшуюся в Оттаве. Керри и его команда вновь оказались на улице.

– *Создание игр – суровый бизнес*, – сказал тогда Керри в интервью. – *Трудно понять, почему все идет не так, как хочется. Однако факт остается фактом: члены моей команды, создавшей с 1994 года шесть очень качественных проектов, по-прежнему вместе.*

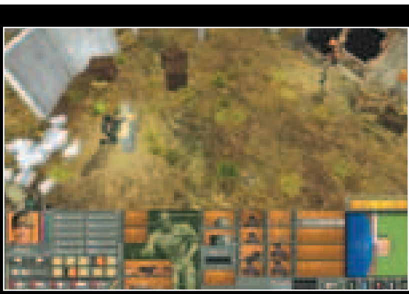
Мы намерены и дальше делать классные игры. Если вы хотите вложить в нас деньги, пишите по адресу development_team2003@yahoo.com.

Думаешь, люди, стоявшие за Jagged Alliance и Wizardry 8, заключили новый контракт? Увы, этого не случилось.

ЗА ДЕЛО БЕРУТСЯ РУССКИЕ

В начале 2003 года Strategy First успокоила поклонников культовой серии: несмотря на закрытие студии в Оттаве, издательство не отказывается от планов по разработке Jagged Alliance 3. Параллельно оно выпустило еще одно дополнение к Jagged Alliance 2 – ***Wildfire***, основанное на любительской модификации. Игра разошлась неплохим тиражом, и в Strategy First решили: пора всерьез браться за JA. В июне 2004-го мир облетел громкий анонс: русская студия **МиСТ ленд-ЮГ** будет разрабатывать ***Jagged Alliance 3D*** (трехмерный римейк JA2) и Jagged Alliance 3 (полноценный сиквел). Ее выбрали потому, что она раньше уже работала с Strategy First (та выпустила на Западе стратегию ***«Власть закона»***). Предполага-





Творческие и организационные разногласия Jagged Alliance 3D погубили.



Jagged Alliance 3D был закрыт, когда проект уже находился на финишной прямой.



На Западе игра, ранее известная как JA3D, выйдет под названием JAZZ: Hired Guns.

лось, что МиСТ ленд-ЮГ быстренько состряпает Jagged Alliance 3D и тем самым напомнит игрокам о славной серии. Разработка затянулась. В сентябре 2005 года Strategy First лишила издательство **Game Factory Interactive**, которому принадлежала студия разработчиков, прав на создание Jagged Alliance 3. Волей-неволей авторам пришлось сконцентрироваться на JA3D. Однако спустя год Strategy First безо всяких объяснений отобрала у GFI и эту лицензию. Стало ясно: Jagged Alliance 3D никогда не окажется на прилавках магазинов.
По крайней мере, под таким «запретным» названием.

НОВАЯ НАДЕЖДА

Вице-президент Strategy First **Ричард Террьен** (Richard Therrien), курировавший JA3D, утверждает, что не мог позволить выпустить игру недоделанной. Проект закрыли, поскольку не получалось завершить его в намеченный срок, сохранив должный уровень качества. Глава МиСТ ленд-ЮГ (ныне студия сменила название на **GFI Russia**) **Виталий Шутов** возражает: разработка затянулась, так как Strategy First постоянно меняла требования к игре, подымая планку все выше и выше. Претензий к качеству он не принимает, поскольку на **E3 2006** проект смотрел лично директор канадской компании, который остался всем доволен и чуть ли не хлопал в ладоши от восторга.
Впрочем, бессмысленно махать кулаками после драки. Jagged Alliance 3D закрыт, но игра, которую мы знали под этим именем, жива. Теперь она носит имя ***«ДЖАЗ: Работа по найму»*** и вот-вот должна появиться в продаже.
А Strategy First завела себе новых друзей в России. Создание Jagged Alliance 3 поручено компании **«Акелла»** и студии **F3 Games**. Будем надеяться, что им с JA повезет больше, чем предшественникам. Нет, правда, почему бы и нет? Легенды гласят: любое проклятье может быть снято. Нужно только очень постараться.







ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

на 6 месяцев – 1140 руб.
на 12 месяцев – 2090 руб.
(со скидкой)

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.gameland.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   - по электронной почте **subscribe@glc.ru;**
   - по факсу **8 (495) 780-88-24;**
   - по адресу **119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.**

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ

☐ на журнал «PC ИГРЫ»

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ________________ 2007 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)
Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ________________

дата рожд. __ __ . __ __ . __ __ г. (день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ________________
область/край ________________
город ________________
улица ________________
дом ________ корпус ________
квартира/офис ________________
телефон (код) ________________
e-mail ________________
сумма оплаты ________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « «PC ИГРЫ» »	
с ______ (месяц) 2007 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « «PC ИГРЫ» »	
с ______ (месяц) 2007 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

ИТОГИ 2006

Текст: **Алексей Ларичкин, Иван Гусев, Михаил Бузенков, Андрей Первый, Борис Соколов, Павел Демин**

Под конец года на интернет-конференциях становится жарко. Геймеры ломают копья, пытаясь установить, какая же игра в этом году лучшая, и, естественно, отстаивают интересы своих фаворитов. У нас в редакции та же картина: не утихают острые дискуссии, никто из сотрудников не собирается идти на компромисс. Лишь когда страсти улягутся – а на это порой уходит несколько дней – мы садимся за «стол переговоров» и определяем-таки самые выдающиеся проекты.

Обсуждая нынешний материал, мы пришли к выводу, что год назад выбрали оптимальный формат подачи информации, а посему не стоит ничего менять. Ну, разве что чуть-чуть подкорректировать пару нюансов. В таблице, вобравшей в себя статистику по всем рецензиям **«PC ИГР»**, мы выделили жирным шрифтом самые примечательные проекты. Рядышком ты найдешь небольшие заметки о них. Эти игры не зазорно иметь в своей коллекции каждому геймеру. Быть может, наша статья побудит тебя сходить в магазин и сделать правильный выбор – по совету правильного журнала.

Отдельная страничка посвящена хит-параду редакторов. Мы посчитали, что тебе будет любопытно узнать о предпочтениях наших экспертов. Не исключено, что твое мнение совпадет с суждением кого-нибудь из сотрудников журнала. Будешь знать, чьи статьи следует читать в первую очередь!

Вот практически и все. Мы перевернули очередную страницу книги, посвященной истории игровой индустрии. Будем надеяться, что самое интересное еще впереди!



TOCA RACE DRIVER 3

ToCa Race Driver 3 – «универсальный» рейсинг. Он придется по душе и поклонникам аркадных гонок вроде ***Need for Speed***, и заядлым симуляторщикам, обожающим колдовать над передаточными числами и настраивать жесткость амортизаторов. Эта игра способна заменить собой все остальные рейсинги. Суди сам! Чертова прорва машин различных классов – от старинных авто до скоростных болидов. Восемь гоночных дисциплин, сто шестнадцать чемпионатов (включая секретные кубки) и – внимание! – тридцать пять видов соревнований. Около сорока воссозданных по фотографиям треков плюс альтернативные маршруты. Не забудем и про тюнинг, многопользовательский режим на двенадцать человек, привлекательную картинку, приличный физический движок и поточечную систему повреждений машин. Ну где ты еще найдешь столь выдающуюся игру?





ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ: ЗАТЕРЯННЫЕ В АСТРАЛЕ

Мы вообще-то решили не писать в этом материале про игры, заслужившие оценку меньше семи с половиной баллов, но тут случай особый. Адд-он ***«Затерянные в астрале»***, созданный любительской командой и пригретый **Nival Interactive**, появился в продаже спустя пять (!) лет после выхода ***«Проклятых земель»***. Да, движок уже ни на что не годится, диалоги ужасно наивные, а сама игра дьявольски сложная. Но возможность окунуться в знакомый и такой очаровательный мир с лихвой окупает все недостатки.

НАЗВАНИЕ	ЖАНР	НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ / НАШ ВЕРДИКТ, СПЕЦНАГРАДА	ОЦЕНКА ПРЕССЫ/ ИГРОКОВ (GAMERANKINGS.COM)
L.A. Rush	Racing	05(29) / 6.5	7/5.1
1701 A.D.	Strategy/Management	02(38) / 8	8.1/6.7
2006 FIFA World Cup Germany	Sports	07(31) / 7	7.5/6.1
25 to life	Action	04(28) / 5.5	n/a
Act of War: High Treason	Real-Time Strategy	06(30) / 6.5	5.0/7.0
Age of Empires III: The WarChiefs	**Real-Time Strategy**	**12(36) / 8**	**8.5/5.6**
American Chopper 2: Full Throttle	Racing	11(35) / 5	5.5/4.5
American McGee Presents: Bad Day L.A.	Action	10(34) / 6	4.0/6.0
Armed Assault	First-person Shooter	02(38) / 7	n/a
Auto Assault	MMORPG	08(32) / 7	7.2/6.9
Avatar: The Last Airbender	Arcade	01(37) / 4.5	n/a/2.0
Barrow Hill: Curse of the Ancient Circle	Adventure	08(32) / 7.5	7.4/6.2
BattleField 2142	**Action**	**12(36) / 8**	**n/a**
Bet on Soldier: Blood of Sahara	First-Person Shooter	09(33) / 4	n/a
Bionicle Heroes	Third-Person Shooter	02(38) / 6	5.9/4
Black & White 2: Battle of the Gods	Real-Time Strategy	08(32) / 5.5	6.9/6.6
Blazing Angels: Squadrons of World War II	Action	06(30) / 6.5	6.7/5.9
Broken Sword: The Angel of Death	Adventure	11(35) / 7	7.4/8.3
Caesar IV	**Strategy, Management**	**12(36) / 8**	**7.5/6.7**
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	**First-Person Shooter /Adventure**	**05(29) / 8.5, Золотой кулер**	**7.3/7.6**
Call of Juarez	First-Person Shooter	11(35) / 7	7.2/8.1
Carcassonne 2: Эпоха мамонтов	Turn-Based Strategy	07(31) / 7	n/a
Championship Manager 2006	Sport	06(30) / 5	6.4/4.6
Championship Manager 2007	Sport	02(38) / 6.5	7.2/4.3
City Life	Management	08(32) / 7.5	7.8/7.5



МЕХАНОИДЫ 2: ВОЙНА КЛАНОВ

Определить жанровую принадлежность вторых ***«Механоидов»*** непросто: в игре смешались RPG, «летно-автомобильный» симулятор, менеджмент... Но выделяется ролевая часть, только вместо обычных персонажей этот мир населяют эдакие андроиды – искусственные разумы, меняющие тела-глайдеры как перчатки. Чтобы пояснить всю эту белиберду, нам понадобится лишняя страница, поэтому поверь нам на слово: столь необычный и интересный проект надо еще поискать. Если ценишь свободу действий и разнообразие, не проходи мимо «Механоидов 2».



D&D ONLINE: STORMREACH

Поклонники самой популярной ролевой системы давно мечтали об онлайновом проекте на основе правил **Dungeons & Dragons**. Даже ***Neverwinter Nights*** не могла удовлетворить их – о какой масштабности может идти речь, если мультиплеер рассчитан только на 4 человека? Мольбы фанатов были услышаны: ***Dungeons & Dragons Online: Stormreach*** – одна из лучших компьютерных D&D-интерпретаций, впитавшая дух легендарной настолки. На первом месте командное взаимодействие (без священника в подземелья лучше не соваться), а каждое приключение сопровождается комментариями Dungeon Master'ов. Правда, у игры есть (скорее, был) серьезный изъян: битвы «игрок против игрока» почему-то не предусмотрели. Лишь недавно авторы запустили PvP в ограниченном режиме.

MARK ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure мы единогласно признали самым оригинальным проектом. Идея ведь презанятная: Getting Up – симулятор уличного подростка, увлекающегося граффити. И не просто увлекающегося, а использующего настенные рисунки как средство борьбы с тоталитарной системой. Может ли подобный «бред» прийти в голову обычному разработчику? Вряд ли! В общем, неудивительно, что главным вдохновителем проекта является дизайнер модной одежды в стиле хип-хоп **Марк Эко** (Mark Ecko). Парень и себе рекламу сделал (местные тинейджеры, понятное дело, щеголяют в фирменных мешковатых нарядах), и игровую индустрию обогатил нетривиальным экшеном. За что мы выражаем ему благодарность и премируем Getting Up: Contents Under Pressure нашей специальной наградой.



РАЗРАБОТЧИК	ИЗДАТЕЛЬ	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	ДАТА ВЫХОДА
Midway Studios	Midway Games	Новый диск	06.02.06
Related Designs	Sunflowers Interactive Entertainment	Новый Диск	26.10.06
EA Canada	Electronic Arts	Софт Клаб	26.04.06
Avalanche Software/HWY1 Productions/ Ritual Entertainment	Eidos Interactive	Eidos Interactive	20.01.06
Eugen Systems	Atari	Atari	24.03.06
Ensemble Studios	**Microsoft**	**1 С**	**17.10.06**
Creat Studios	Activision	Акелла	10.08.06
Enlight Software	Aspyr Media	Акелла	29.08.06
Bohemia Interactive	505 Games	Акелла	25.12.06
NetDevil	NCSoft	n/a	13.04.06
THQ Studio Australia	THQ	n/a	16.10.06
Shadow Tor Studios	Got Game Entertainment	n/a	24.04.06
Digital Illusions	**Electronic Arts**	**Софт Клаб**	**17.10.06**
Kylotonn Entertainment	Frogster Interactive Pictures	Руссобит-М/GFI	29.06.06
Traveller's Tales	Eidos Interactive	Новый Диск	16.11.06
Lionhead Studios	Electronic Arts	Софт Клаб	25.04.06
Ubisoft Romania	Ubisoft	Акелла	23.03.06
THQ	Revolution Software/Sumo Digital	Бука	15.09.06
Tilted Mill Entertainment	**Vivendi Games**	**Софт Клаб**	**26.09.06**
Headfirst Productions	**Ubisoft Entertainment/Bethesda Productions**	**1 С**	**19.03.06**
Techland	Ubisoft Entertainment	1 С	15.09.06
Meridian'93	KOCH Media	1C/snowball.ru	21.04.06
Beautiful Game Studios	Eidos Interactive	Новый диск	31.03.06
Beautiful Game Studios	Eidos Interactive	Новый Диск	13.10.06
Monte Cristo	CDV Software Entertainment	Акелла	30.05.06



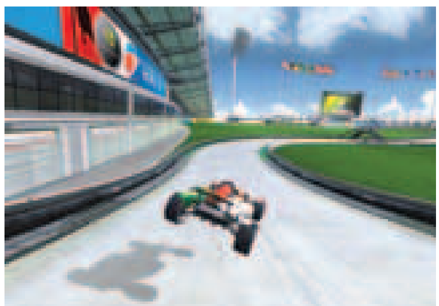
CRASHDAY

Создатели аркадной гонки ***Crashday***, как и авторы ***FlatOut***, сделали ставку на зрелищные столкновения, а для верности добавили в игру оружие. И не прогадали! Пусть модели машин и пейзажи не впечатляют, а режим карьеры непродолжителен, зато радуют спецэффекты, драйв и обилие различных режимов – от «Шоу Трюков» до «Динамитной Гонки» (надо проехать через чекпоинты, не снижая скорости ниже определенной отметки). Плюс к тому в Crashday отличный мультиплеер: чтобы сыграть по Сети, тебе хватит и обычного модема на 55.6K.



STAR WARS: EMPIRE AT WAR

В этом году семейство игр, посвященных вселенной **«Звездных войн»**, наконец-то пополнилось классной RTS. Авторы ***Star Wars: Empire at War*** предоставили геймерам право самостоятельно выбирать противоборствующую сторону. Одним нравятся «белые и пушистые» повстанцы, а другим – мрачные имперцы. Небесные светила из далекой-далекой галактики схематично изображены на удобной карте. С ее помощью ты занимаешься глобальным планированием. А на поверхности планет строишь шахты, казармы и другие сооружения, бьешься с противником на земле и в воздухе. Мы до сих пор спорим, какие сценки в игре больше всего удались разработчикам: то ли знаменитое уничтожение шагоходов AT-ST – прямо как в кино, то ли бой TIE Fighter'ов с джедайскими истребителями.



TRACKMANIA NATIONS

Trackmania Nations – гонка с говорящим названием. Ее визитная карточка – безумные и неповторимые трассы с многочисленными трамплинами, виражами, спиралями и черт знает с чем еще.
В плане дизайна Nations проигрывает оригинальной «трекмании» (стадион всего один, выбрать машину тоже нельзя), зато игру можно бесплатно скачать из интернета и, зарегистрировавшись, помочь России взобраться на вершину мирового чарта или самому побороться за первые места в личном зачете. Любишь киберспорт? Тогда вперед!

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

Рагнар Торнквист (Ragnar Tornquist) – человек незаурядный. Он сочинил сценарии лишь для трех игр, а те вмиг стали культовыми. Фанаты с придыханием читают сетевые дневники гуру, разбирают по косточкам каждый диалог и гадают, что же произошло в той или иной сцене. Хитрец Торнквист, следуя заветам Дэвида Линча, не дает нам однозначного ответа на многие вопросы. Его работы – не для массовой аудитории.

Но ***Dreamfall: The Longest Journey*** Рагнар попытался сделать более попсовой. Для этого он насытил сюжет быстро сменяющимися событиями, добавил модные нынче action-сценки и stealth-эпизоды. Увы, в восторг пришли только поклонники оригинальной ***The Longest Journey***, остальные игру не поняли и, соответственно, не оценили. Но в любом случае адвенчуры лучше, чем Dreamfall, в прошлом году не было.





SPELLFORCE 2: SHADOW WARS

SpellForce II: Shadow Wars* –** не только долгожданное продолжение одной из лучших стратегий 2003 года, но и очень современная игра. Разработчики из ***Phenomic Game Development сделали все, чтобы она пришлась по вкусу не только поклонникам первой части, но и новичкам. В результате от прежней ***SpellForce*** не осталось и следа. Захватывающий сюжет сменила история в три строчки, комплексную ролевую систему – ветви развития на манер ***Diablo 2***. Играть стало проще и, к сожалению, менее интересно.

НАЗВАНИЕ	ЖАНР	НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ / НАШ ВЕРДИКТ, СПЕЦНАГРАДА	ОЦЕНКА ПРЕССЫ/ ИГРОКОВ (GAMERANKINGS.COM)
CivCity: Rome	Strategy/Management	10(34) / 6.5	7/6.8
Commandos: Strike Force	First-Person Shooter	05(29) / 6.5	8.5/8.1
Company of Heroes	**Real-Time Strategy**	**11(35) / 9, Игра месяца**	**9.5/7.6**
Condemned: Criminal Origins	Survival horror	06(30) / 6.5	7.8/7.5
Crashday	**Racing**	**05(29) / 8, Золотой кулер**	**6.5/5.7**
Dark Messiah of Might and Magic	**Action / Role-Playing Game**	**10(34) / 9.0, Игра месяца**	**7.5/7.1**
Darkstar One	**Action / Role-Playing Game**	**09(33) / 8, Золотой кулер**	**7.5/9.4**
Desperados 2: Cooper's Revenge	Real-Time Strategy/Action	08(32) / 7	6.1/7.2
Devil May Cry 3: Dante's Awakening	Action	09(33) / 6	8/6.8
Dragon's Lair HD	Arcade	11(35) / 4	5.1/3
Dreamfall: The Longest Journey	**Adventure**	**06(30) / 7.5**	**7.9/8.6**
Dropteam	Action	10(34) / 5	
Dungeon Siege 2: Broken World	Action/RPG	10(34) / 5	6.2/6.6
Dungeons & Dragons Online: Stormreach	**Massive Multiplayer Online/ Role-Playing Gam**	**04(28) / 9, Игра месяца**	**9.3/7.7**
El Matador	Action	11(35) / 7	7.4/6.7
Empire Earth II: The Art of Supremacy	Real-Time Strategy	04(28) / 6.5	5/4.5
Evidence: The Last Ritual	Puzzle/Logic	01(37) / 7	7.8/3.2
Evolution GT	Racing	06(30) / 6.5	5.0/8.0
Ex Machina: Меридиан 113	Action/Racing	02(38) / 7	n/a
F.E.A.R.: Эвакуация	**First-person Shooter**	**12(36) / 8, Золотой кулер**	**7.6/5.7**
Fallen Lords: Другой мир	Action / Strategy	10(34) / 5.5	
FIFA 07	**Sport**	**11(35) / 8, Золотой кулер**	**8/5.3**
FIFA Manager	Sport/Management	01(37) / 7	6.6/3.8
Flatout 2	**Racing**	**08(32) / 8, Золотой кулер**	**n/a**



TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

Тактический шутер – редкий гость на нашей любимой платформе. Поэтому ***Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter*** мы приняли тепло, тем более что версия для PC оказалась значительно лучше, чем для **PlayStation 2** и **Xbox**. Проект разошелся суммарным тиражом в два с половиной миллиона экземпляров, и на то есть причины. Восхитительная графика, отменная физика (плюс поддержка **AGEIA PhysX**), толковая система командного взаимодействия и правдоподобность – неоспоримые аргументы в пользу покупки Advanced Warfighter.



CALL OF CTHULHU

С ***Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*** связана неприятная история. Игра обанкротила своего создателя – **Headfirst Productions**. Шесть лет разработки убили компанию, собравшую талантливых разработчиков: как это ни парадоксально, студия умерла за несколько дней до появления на свет выстраданного «ребенка». Ужастик-долгострой не был похож на братьев по жанру. Безудержное, рутинное истребление нечисти, коим грешат многие хоррор-экшены, здесь отсутствует как класс. Наш герой – детектив Джек Уолтерс – то сходит с ума от ужаса, завидев монстров, то испускает дух, получив пару ранений. Авторы не воспользовались проверенными приемами, а пошли своим путем и создали гениальную игру: Call of Cthulhu пугает почище иных «резидент ивелов».

GALACTIC CIVILIZATIONS II: DREAD LORDS

Брэд Уорделл (Brad Wardell), предводитель студии (теперь уже и издательства) **Stardock Corporation**, широкими и уверенными шагами движется к идеальной глобальной стратегии. Еще в далеком 1995 году для операционной системы **OS/2** он создал ***Galactic Civilizations***, которая на равных конкурировала с ***Master of Orion***, а в 2003-м выпустил римейк проекта для **Windows**. Сиквел Брэд облагородил с помощью симпатичного трехмерного движка, приладил к игре великолепный конструктор космических кораблей и открыл для геймеров все десять галактических рас (раньше приходилось руководить только землянами). Жаль, конечно, что нас так и не попотчевали тактическими боями, как в Master of Orion, и многопользовательским режимом, но будем надеяться, в третьей части Galactic Civilizations Уорделл устранит и эти недочеты.



РАЗРАБОТЧИК	ИЗДАТЕЛЬ	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	ДАТА ВЫХОДА
Firefly Studios/Firaxis Games	2K Games	1 C	26.07.06
Pyro Studios	Eidos Interactive	Новый диск	04.04.06
Relic Entertainment	**THQ**	**Бука**	**12.09.06**
Monolith Productions	SEGA	n/a	11.04.06
Moon Byte Studios	**Atari**	**Новый диск**	**24.02.06**
Arkane Studios, Kuju Entertainment	**Ubisoft**	**Бука**	**24.10.06**
Ascaron Entertainment	**CDV Software Entertainment**	**Акелла**	**14.08.06**
Spellbound Studios	Atari	Акелла	11.05.06
Capcom	Ubisoft	Новый диск	30.06.06
Advanced Microcomputer Systems	Digital Leisure	n/a	01.08.06
Funcom	**Aspyr Media**	**ND Games**	**17.04.06**
TBG Software	Battlefront	n/a	02.06.06
Gas Powered Games	2K Games	n/a	01.08.06
Turbine Entertainment	**Codemaster**	**n/a**	**28.02.06**
Plastic Reality Technologies	Cenega Publishing	1 C	15.09.06
Mad Doc Software	Vivendi Universal Games	Софт Клаб	14.02.06
Lexis Numerique	The Adventure Company	n/a	17.10.06
Milestone	Black Bean Games	Руссобит-M/GFI	12.05.06
Targem Studio	Бука	Бука	23.11.06
TimeGate Studios	**Vivendi Games**	**Софт Клаб**	**24.10.06**
Novarama Technology	Planeta DeAgostini Interactive	Руссобит-M/GFI	26.07.06
EA Canada	**Electronic Arts**	**Софт Клаб**	**03.11.06**
Bright Future	Electronic Arts	Софт Клаб	15.10.06
Bugbear Entertainment	**Vivendi Games**	**Бука**	**29.06.06**



SIN EPISODES: EMERGENCE

Признаем, оценку ***SiN Episodes: Emergence*** мы слегка завысили – со следующих эпизодов спросим по полной программе. Но такой подход простителен: слишком долго мы ждали продолжения культовой игры 98-го года. Конечно, Emergence уж очень коротка (5 часов геймплея), зато красива (движок от ***Half-Life 2***) и насыщена событиями – не заскучаешь! Правда, будущее других серий пока под вопросом: продажа уцененных коробок ($19) и цифровая дистрибуция через **Steam** себя не оправдали.



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Серия **The Elder Scrolls** – дойная корова компании **Bethesda** на протяжении многих лет. Четыре года назад ролевики с восторгом встретили ***Morrowind***, а теперь вот не могут нарадоваться на ***Oblivion***. Их не смущают даже ворох ошибок и очевидные промахи (например, перекошенный баланс), неизбежные для столь масштабного проекта. Действительно, а чего волноваться-то? Ближайший конкурент – ***Gothic 3*** – получился настолько сырым, что разработчикам пришлось извиняться перед геймерами. И потом – с помощью встроенного инструментария фанаты Oblivion быстренько «принарядили» любимца, смастерив множество полезных модификаций. Да и сотрудники Bethesda без дела не сидят, а готовятся выпустить в 2007-м адд-он ***Shivering Isles***, который наверняка приукрасит игру.



RED ORCHESTRA: OSTFRONT 41–45

Red Orchestra – самый серьезный конкурент серии ***Battlefield***, выросший из некоммерческого мода к ***Unreal Tournament 2004***. Вряд ли игра найдет много поклонников в нашей стране: сделана она на видавшем виды движке **Unreal Engine 2.5** и ориентирована исключительно на мультиплеерные баталии. Но мы призываем тебя присмотреться к RO: проект правдоподобен (крестик прицела отсутствует, а ранения очень чувствительны для бойцов) и к тому же посвящен сражениям, в которых принимали участие советские войска.

TOMB RAIDER: LEGEND

Еще в начале 2006-го многие сомневались, что Лара Крофт когда-нибудь вернет себе былую славу. Слишком уж низко пала эта дама: в недружелюбную ***Tomb Raider: The Angel of Darkness*** могли играть только хардкорные фэны расхитительницы гробниц. Однако студия **Crystal Dynamics**, подхватившая знамя из рук создателей серии – **Core Design Limited**, подарила Лариске вторую молодость. Нельзя сказать, что ***Tomb Raider: Legend*** – шедевр. Нет, это просто толковый экшен, напоминающий самую первую игру серии. Симпатичная графика, экзотические локации, любопытный сюжетец плюс удобное управление, физические паззлы и mouse look – вот формула успеха нового приключения мисс Крофт. Всего за месяц игра разошлась двухмиллионным тиражом. Что ни говори, а геймеры скучали по Ларе и ждали ее возвращения!





HITMAN: BLOOD MONEY

Blood Money – четвертая по счету игра о приключениях Сорок Седьмого. Но по качеству исполнения она, безусловно, первая. Разработчики из **IO Interactive** научили Хитмана новым приемам, разрешили устраивать несчастные случаи, выполнять задания множеством способов и, что особенно важно, показали, как именно должна выглядеть дуэль профессиональных убийц. Никакого выпендрежа, высокопарных речей и прочей голливудской «клюквы». Попал в голову – будь уверен, враг мертв, даже если он знаменитый киллер.

НАЗВАНИЕ	ЖАНР	НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ / НАШ ВЕРДИКТ, СПЕЦНАГРАДА	ОЦЕНКА ПРЕССЫ/ ИГРОКОВ (GAMERANKINGS.COM)
Football Manager 2007	Sport/Management	01(37) / 8.5, Золотой кулер	8.8/6
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Real-Time Tactics	06(30) / 7.5	7.3/6.5
Galactic Civilizations II: Dread Lords	Turn-Based Strategy	05(29) / 8.5, Игра месяца	8.8/8.6
Glory of the Roman Empire	Strategy/Management	08(32) / 6.5	7.2/7.1
Gothic 3	Role-Playing Game	12(36) / 8.0, Игра месяца	n/a
GTI Racing	1 C	11(35) / 6.5	
GTR 2	Simulator/Racing	11(35) / 8.5, Золотой кулер	9.1/6.5
Guild Wars: Factions	MMORPG	08(32) / 8	8.5/8
Half-Life 2: Episode One	FPS/Adventure	07(31) / 8.0	8.7/8.4
Heroes of Might and Magic V	Turn-Based Strategy	07(31) / 8, Игра месяца	7.6/8.3
Heroes of Might and Magic V: Владыки севера	Turn-Based Strategy	01(37) / 8, Золотой кулер	6.7/5.7
Hitman: Blood Money	Action	07(31) / 8	8.2/8.6
Jaws Unleashed		01(37) / 5	5/5.1
Joint Task Force	Real-Time Strategy	11(35) / 7	7.5/6.8
Just Cause	Action	12(36) / 7	7.4/6.6
Keepsake: Тайна Долины Драконов	Adventure	06(30) / 6.5	7.1/7.3
LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	Action	11(35) / 8	8.6/7.2
Lula 3D	Adventure	07(31) / 6	2.6/3
Made Man: Человек мафии	Action	02(38) / 4.5	4.5/4
Mage Knight: Apocalypse	Action/Role-Playing Game	12(36) / 4.5	5.4/4.3
Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Action	04(28) / 8, Золотой кулер	7.8/6.5
Marvel: Ultimate Alliance	Action/Role-Playing Game	01(37) / 8	8.6/5.7
Medieval II: Total War	Turn-Based/ Real Time Strategy	01(37) / 8.5, Игра месяца	8.9/7.5
Micro Machines V4	Racing	09(33) / 3	5.8/6
Movies: Stunts & Effects	Management	08(32) / 7	8.3/7.7



FLATOUT 2

При создании сиквела авторы ***FlatOut*** взяли курс на преумножение всего лучшего, что было в игре. В результате получилась зрелищная и в то же время более достоверная, чем ***Need for Speed***, гонка. Столкновения автомобилей во ***FlatOut 2*** – это нечто. На корпусах машин остаются внушительные вмятины, бьются стекла, отлетают двери и крылья. А водители, как и в первой части, пренебрегают ремнями безопасности и частенько вылетают на дорогу прямо через лобовое стекло. Резюмируем! FlatOut 2 – один из самых ярких и динамичных рейсингов.



RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

Когда речь заходит о ***Rise of Nations: Rise of Legends***, сразу вспоминаются три причудливые расы. Такого «винегрета», пожалуй, нет ни в одной стратегии. Тут тебе и напоминающие средневековых итальянцев технари Vinci, и представители сказочного Востока Alin'ы, на службе у которых состоят огненные птицы и джинны. Но самый экзотичный народец – инопланетяне Cuotl'ы, смахивающие на... индейцев. Чего только стоят их летающие здания! В погоне за оригинальностью авторы не забыли о балансе. У каждой противоборствующей стороны есть как сильные, так и слабые стороны. Не подкачала и графика. Нарекания вызывают лишь шаблонные диалоги и унылый сюжет, не дающий ответа на вопрос «Как возник этот мир?» Ну и шут с ними, ведь играть-то все равно интересно.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

Heroes of Might and Magic V – это первое серьезное испытание для отечественной игровой индустрии. Подхватить издыхающую серию, заботливо выходить ее и вернуть былую славу – задача трудновыполнимая. В качестве экзаменуемого выступила **Nival Interactive** – самая успешная студия на постсоветском пространстве. Справиться с заданием без сучка без задоринки ей не удалось: были мелкие технические ошибки, промашки со сценарием и его подачей, оплошности с балансом... Но четверочку (с небольшой натяжкой) нивальцы заслужили, да еще и с работой над ошибками справились. «Герои» освоили 3D, избавились от неудачных элементов геймплея и теперь готовы к новым подвигам. Пятая часть знаменитой серии – не только лучший, но и самый популярный российский проект прошлого года. Да и за рубежом игре сопутствовал успех!



РАЗРАБОТЧИК	ИЗДАТЕЛЬ	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	ДАТА ВЫХОДА
Sports Interactive	SEGA Enterprises	n/a	18.10.06
Pandemic Studios	THQ	Бука	27.04.06
Stardock Corporation	Paradox Interactive	1С/snowball.ru	27.02.06
Haemimont Games	CDV Software Entertainment	n/a	26.06.06
Piranha Bytes	JoWooD Productions	Руссобит-М/GFI	13.10.06
Prominence	Deep Silver	1 С	24.08.06
SimBin Development Team	10tacle Studios	ND Games	14.09.06
ArenaNet	NCsoft	Бука	26.04.06
Valve Software	Valve Software	Бука	01.06.06
Nival Interactive	Ubisoft Entertainment	Nival Interactive	10.05.06
Nival Interactive	Ubisoft Entertainment	Nival Interactive	14.11.06
IO Interactive	Eidos Interactive	ND Games	30.05.06
Appaloosa Interactive	Majesco Entertainment	n/a	17.10.06
Most Wanted Entertainment	Vivendi Games	Софт Клаб	12.09.06
Avalanche Studios	Eidos Interactive	ND Games	26.09.06
Wicked Studios	Adventure Company	Акелла	30.03.06
LucasArts Entertainment	Traveller's Tales	1 С	12.09.06
Redfire Software	CDV Software Entertainment	n/a	10.02.06
Silverback Studios	Mastertronic	Новый Диск	15.11.06
InterServ International	Namco Bandai/Games America	ND Games	26.09.06
The Collective	Atari	Акелла	14.02.06
Raven Software	Activision	n/a	24.10.06
The Creative Assembly	SEGA	Софт Клаб	14.11.06
Supersonic Software	Codemasters	n/a	27.06.06
Lionhead Studios	Activision	1 С	06.06.06



GUILD WARS: FACTIONS

Если уж какие-то проекты и могут составить конкуренцию ***World of Warcraft***, то это ***Lineage II*** и ***Guild Wars***. Над последней трудились экс-создатели ***Diablo***, которые приучены создавать хиты. MMORPG без абонентской платы, с отличным PvP-режимом быстро набрала огромную армию подписчиков. Изменений в адд-оне ***Factions*** немного, но они пришлись к месту: появилась пара новых классов; мир поделили надвое враждующие фракции – границы смещаются в зависимости от успехов группировок.



HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

Half-Life 2: Episode One больше походит на любительское дополнение, нежели на самостоятельный проект. Ни одного нового вида оружия, куцые сюжетные вставки, множество штампов, главный из которых – сражение с летающей консервной банкой, и всего лишь четыре часа геймплея! Понравиться подобная игра может разве что фанатам – и они действительно счастливы! Стоит признать, в прославленной студии **Valve Software** работают настоящие профессионалы. Многие компании выкладывают подобные модули на официальном сайте совершенно бесплатно, а они продают за 16 долларов. То ли еще будет! Грядет второй эпизод, в котором тебя ждет таинственный G-man, полчища хэдкрабов и еще одно захватывающее сражение с консервной банкой.



SID MEIER'S CIVILIZATION IV: WARLORDS

На первый взгляд ***Warlords*** – вполне заурядный адд-он. Шесть новых цивилизаций и десяток лидеров, несколько дополнительных зданий и юнитов, генералы, ведущие воинов в бой или тренирующие новобранцев в городах, и полдюжины сценариев, охватывающих период заката Античности – расцвета Средневековья... Бывали дополнения и с более серьезными изменениями. Но мы отдаем должное разработчикам: умело приладить адд-он к столь масштабной и выверенной игре, как ***Civilization IV***, – великое искусство. Так держать!

TITAN QUEST

Слава ***Diablo*** (а также многомиллионная прибыль от этого проекта) из года в год неизменно привлекает разработчиков всех мастей и национальностей. Однако создать достойного последователя великой игры под силу только титанам индустрии. Таким, как мистер **Салливан** (Brian Sallivan), который является одним из авторов ***Age of Empires***. Его ***Titan Quest*** ничем особым на фоне подобных проектов не выделяется и революций в жанре не совершает, зато он настолько ладно «скроен» и хорош собою, что диабломаны прощают детищу Брайана даже критические баги, подпортившие финальную версию. Вдохновленные успехом, разработчики ваяют адд-он ***Immortal Throne***. Надеемся, туда войдет полноценный мультиплеер с сервисом вроде **Battle.net**, а не тот кооперативный «обрубок», что был в оригинале.





ROME: TOTAL WAR – ALEXANDER

Авторы вольно обошлись с историей, продлив жизнь Александру Македонскому до 70 лет (он умер в 33 года), зато подкинули поклонникам стратегий интересную и сложную задачку – покорить Персию за 100 ходов. Впрочем, кампания да шесть новых исторических сражений – слишком мало для адд-она. Есть мнение, что разработчики и издатель решили побыстрому срубить денег перед выходом ***Medieval II***. Дополнение выезжает только за счет славного имени оригинала.

НАЗВАНИЕ	ЖАНР	НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ / НАШ ВЕРДИКТ, СПЕЦНАГРАДА	ОЦЕНКА ПРЕССЫ/ ИГРОКОВ (GAMERANKINGS.COM)
MX vs. ATV Unleashed	Racing	04(28) / 7	7.7/4.2
NBA Live 07	Sport	12(36) / 5	6.1/6
Need for Speed Carbon	**Racing**	**12(36) / 9, Игра месяца**	**8.2/7**
Neuro	First-Person Shooter	05(29) / 6	6/3.9
Neverend	Role-Playing Game	09(33) / 4	4.8/4.3
Neverwinter Nights 2	**Role-Playing Game**	**01(37) / 8.5, Игра месяца**	**8.4/7.6**
NFL Head Coach	Sport	10(34) / 7	6.5/4.5
NHL 07	Sport	11(35) / 6	7.6/4.6
Panzer Elite Action: Танковая гвардия	Action	09(33) / 5	5.8/6.1
Paradise	Adventure	07(31) / 6	6.3/6.5
ParaWorld	Real-Time Strategy	11(35) / 7	7.2/6.8
Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Action	09(33) / 3	5.7/3
Playboy:The Mansion - Private Party	Life Sim	06(30) / 5	6.0/3.0
Prey	**First-Person Shooter**	**09(33) / 8, Игра месяца**	**8.2/7.6**
Pro Evolution Soccer 6	**Sport**	**01(37) / 8.5, Золотой кулер**	**8.5/6.2**
Rat Hunter	First-Person Shooter	03(27) / 4.5	n/a
Rayman: Бешеные кролики	**Arcade**	**02(38) / 8**	**n/a/2.0**
Red Orchestra: Ostfront 41-45	**Online FPS**	**06(30) / 8**	**7.8/7.7**
Refuze: Атака брака	Tactical 3D Action/Puzzle	07(31) / 7	n/a
Reservoir Dogs	Action	10(34) / 6	n/a
Rise & Fall: Civilizations at War	Real-Time Strategy	09(33) / 5	6.5/6.9
Rise of Nations: Rise of Legends	**Real-Time Strategy**	**07(31) / 8.5, Золотой кулер**	**8.4/8.4**
Rogue Trooper	Action	07(31) / 7.5	7/8.6
Rome: Total War - Alexander	**Real-Time Strategy/Wargame**	**10(34) / 7.5**	**7.2/6.2**
Rugby Challenge 2006	Simulator	04(28) / 6	n/a



LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

LEGO Star Wars, если ты подзабыл, – это стебный экшен по мотивам знаменитой киносаги. С помощью «кубиков» из конструктора LEGO собраны знакомые персонажи и техника: можно даже самому создать героев-гибридов вроде джедая-контрабандиста Оби Ван Соло. Сиквел переплюнул оригинал – по крайней мере, по продолжительности игры. Да и дизайн уровней во второй части лучше, чем в первой. Если ты не понаслышке знаком со вселенной «Звездных войн», то и юмор ***LEGO Star Wars II*** тебе придется по душе – испытано на фанатах!



PREY

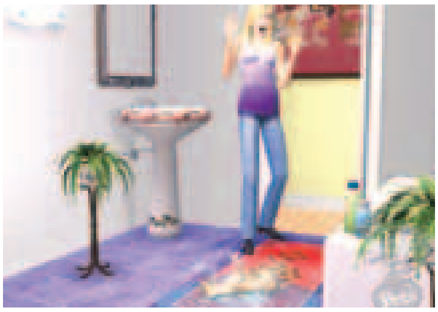
Prey публика приняла благосклонно. Еще бы – с шутерами в прошлом году был большой напряг. Кроме того, долгострой от **3D Realms** (10 лет в разработке!) вышел в середине лета, когда тонкий ручеек игр совсем иссяк. Хотя на первый взгляд хвалить проект не за что. Банальный сюжет – прямо как в песне: «инопланетяне напали на Землю, вот уж беда пришла, но не испугались, не дрогнули жители США»... Индеец Томми, оказавшийся на звездолете чужих, должен всыпать пришельцам по первое число. Монстров позаимствовали из других игр и НФ-книг. Спасают положение индейская магия (герой умеет бродить в виде бестелесного духа) и трюки с гравитацией – Томми и его враги ходят по стенам, а пол в любой момент может поменяться местами с потолком. Свежо!

DARKSTAR ONE

Немцы из **Ascaron Entertainment**, отметившиеся экономико-стратегическими ***Tortuga*** и ***Port Royale***, а также блистательной action/RPG ***Sacred***, вдруг решили освоить новое для себя измерение. Их проект – ***Darkstar One*** – отчаянно балансирует на тонкой грани, разделяющей космический симулятор и ролевую игру. Некто Кайрон Джарвис скитается по планетам и станциям, торгует, выполняет задания и непрестанно сражается в безвоздушном пространстве с многочисленными противниками. Что любопытно, звездолет Кайрона – «живой», он сделан на основе совершенных биотехнологий, а значит, может быть усовершенствован или, проще говоря, прокачан. Даже не совсем понятно, кто является главным героем – Джарвис или его корабль. Если тебе по душе приключения и не пугают необъятные просторы космоса, попробуй Darkstar One – не пожалеешь.

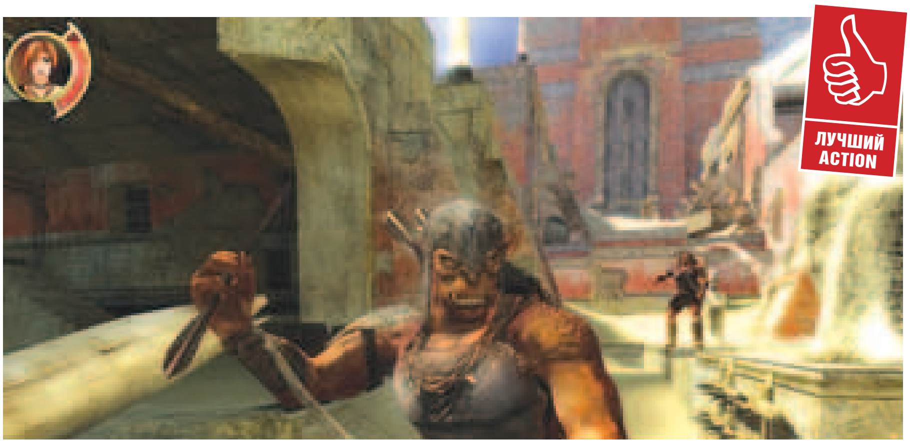


РАЗРАБОТЧИК	ИЗДАТЕЛЬ	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	ДАТА ВЫХОДА
Rainbow Studios	THQ	n/a	17.01.06
EA Canada	Electronic Arts	Софт Клаб	25.09.06
EA Black Box	**Electronic Arts**	**Софт Клаб**	**02.11.06**
Revolt Games	Руссобит-М	Руссобит-М	10.03.06
Mayhem Studios	Dusk2Dawn Interactive	Медиа-Сервис 2000	30.06.06
Obsidian Entertainment	**Atari**	**Акелла**	**31.10.06**
EA Tiburon	Electronic Arts	n/a	20.06.06
EA Canada	Electronic Arts	Софт Клаб	12.08.06
ZootFly	JoWood	Руссобит-М/GFI	11.04.06
White Birds Productions	Ubisoft Entertainment	ND Games	27.04.06
SEK	Sunflowers Interactive Entertainment	ND Games	15.09.06
7 Studios	Bethesda Softworks	1 C	28.06.06
Minerva Software	Groove Games	n/a	25.01.06
Human Head Studios/3D Realms	**2K Games**	**1 C**	**11.07.06**
Konami	**Konami Digital Entertainment**	**Софт Клаб**	**27.10.06**
Secret Sign	Руссобит-М/GFI	Руссобит-М/GFI	13.01.06
Ubisoft Montpellier/Ubisoft Bulgaria	**Ubisoft Entertainment**	**Бука**	**11.12.06**
Tripwire Interactive	**Bold Games**	**1 C**	**15.03.06**
Мультисофт	ИДДК	ИДДК	20.03.06
Volatile Games	Eidos Interactive	Новый диск	25.08.06
Stainless Steel Studios/Pacific Beach Digital	Midway Games	ND Games	12.06.06
Big Huge Games	**Microsoft**	**1 C**	**09.05.06**
Rebellion	Eidos Interactive	Новый диск	23.05.06
The Creative Assembly	**SEGA**	**1 C**	**19.06.06**
Swordfish Studios	Hip Games	n/a	03.02.06



THE SIMS 2: ПИТОМЦЫ

«Питомцы» – универсальное развлечение для маленьких девочек. Нет на этом свете девочек (кроме тех, что живут в колодцах), которым не понравилось бы дрессировать кошечек и собачек. А еще нянчить хомячков и болтать с попугайчиками. В этом уменьшительно-ласкательном мире все очень правильно, по-настоящему честно. И даже деньги – неиссякаемый источник головной боли – расходуются легко и беззаботно. Если бы нас спросили, как должен выглядеть идеальный мир, мы бы упомянули ***The Sims 2***.



DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Использованием движка **Source** от **Valve** в фантастических шутерах или даже RPG (***Vampire: The Masquerade – Bloodlines***) нас не удивить. Но было интересно посмотреть, как французы из **Arkane** задействуют этот моторчик в фэнтезийном экшене. ***Dark Messiah of Might and Magic***, чего скрывать, поразил. Игра на редкость красива, но главное, что знаменитых физических задачек здесь едва ли не больше, чем в ***Half-Life 2***. Врагов можно урезонить в открытом бою, и сражения жуть как хороши: сокрушительные удары, пинки, фаталити, наконец... Однако можно поступить изящнее: отшвырнуть противника на утыканную шипами решетку, столкнуть в пропасть или обрушить на врага колонну. Такого брутального экшена мы давно не видели, и нам лишь приходится сожалеть, что игра столь коротка.



THE SHIP

Если в двух словах, ***The Ship*** – это Hitman Online. Ты находишься на здоровенном морском корабле и «по заказу» загадочного Мистера Икс умерщвляешь людей, стараясь избежать зоркого ока охранников или видеокамер. Ситуация осложняется тем, что ты и сам можешь стать жертвой – на судне есть и другие охотники. Теперь представь, что тебе придется состязаться не с компьютерными болванчиками, а с живыми людьми – поддерживается мультиплеер на 16 человек. The Ship – игра, быть может, и незатейливая, но весьма занимательная и необычная.

COMPANY OF HEROES

Самое интересное, что лучшая RTS прошлого года, ***Company of Heroes***, тяготеет совершенно к другому жанру. Только он еще окончательно не сформировался. Это интерактивное кино, в котором игрок – уже и не игрок вовсе, а настоящий режиссер. На экране вспыхивают такие баталии, что, увидев их, Стивен Спилберг лопнул бы от зависти. Увы, как показало время, подобная концепция совершенно непригодна для многопользовательского режима. Двум и более режиссерам на одной карте слишком тесно. Вместо того чтобы наслаждаться боем, им приходится следить за контрольными точками, ресурсами и зачем-то думать наперед. Что касается профессионалов, то они предпочитают ***Warhammer 40.000: Dawn of War***, созданный все той же **Relic**. Там и с балансом полный порядок, и набор тактических уловок разнообразнее.





SID MEIER'S RAILROADS!

Сиду Мейеру все простительно: любое действие ветерана вызывает слезу умиления у фэнов. Гуру не заводит заезженную пластинку, а возвращается к истокам, чтобы доставить радость поклонникам. В случае с ***Railroads!*** это действительно так. Многие особенности (прокладка ж/д, перевозка пассажиров, приобретение патентов на изобретения) не просто взяты из ***Sid Meier's Railroad Tycoon*** (1990), но и доработаны. А симпатичный движок приукрасил классический геймплей.

НАЗВАНИЕ	ЖАНР	НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ / НАШ ВЕРДИКТ, СПЕЦНАГРАДА	ОЦЕНКА ПРЕССЫ/ ИГРОКОВ (GAMERANKINGS.COM)
Rush for Berlin	Real-Time Strategy	08(32) / 7	7.9/6.2
Safecracker	Logic	11(35) / 7	7.8/3.8
Sam & Max Episode 1: Culture Shock	Adventure	01(37) / 7.5	8.3/7.5
Scarface: The World Is Yours	Action	12(36) / 7	7.7/6.4
Sid Meier's Civilization IV: Warlords	**Turn-Based Strategy**	**10(34) / 8.5, Игра месяца**	**8.3/7**
Sid Meier's Railroads!	**Management**	**12(36) / 8**	**7.8/4.9**
SiN Episodes: Emergence	**First-Person Shooter**	**06(30) / 8.5**	
SpellForce 2: Shadow Wars	**RTS/RPG**	**06(30) / 8**	**7.8/8.2**
Star Trek: Legacy	Real-Time Strategy	02(38) / 5.5	5.4/4.6
Star Wars: Empire At War	**Real-Time Strategy**	**04(28) / 8.5, Золотой кулер**	**7.9/7.8**
Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption	**Real-Time Strategy**	**02(38) / 8.0, Золотой кулер**	**7.6/8.9**
Stronghold Legends	Real-Time Strategy	12(36) / 6.5	5.7/7
SWAT 4: Синдикат Стечкина	Tactical action	05(29) / 7.5	8.1/8.2
Th3 Plan	Stealth / Action	10(34) / 7, Золотой кулер	n/a
The Da Vinchi Code	Action/Adventure	09(33) / 6	5.7/5.6
The Elder Scrolls IV: Oblivion	**Role-Playing Game**	**05(29), Игра месяца**	**n/a**
The Godfather: The Game	Action	05(29) / 6.5	7.7/6.9
The Guild 2	Strategy/Role-Playing Game	12(36) / 6.5	6.3/6.6
The Regiment	Tactical action	05(29) / 5.5	5/5.3
The Secret Files: Tunguska	Adventure	12(36) / 7	7.2/7.3
The Settlers II: 10th Anniversary	Real-Time Strategy	12(36) / 7.5	8.7/5.5
The Settlers: Heritage of Kings - Legends	Real-Time Strategy	05(29) / 5	n/a
The Ship	**Action/Role-Playing Game**	**11(35) / 8**	**7.3/5**
The Sims 2: Бизнес	Life Simullator	05(29) / 8	8/7.8
The Sims 2: Питомцы	**Life Sim**	**11(35) / 9, Золотой кулер**	**n/a**



F.E.A.R.: ЭВАКУАЦИЯ

Адд-он ***«F.E.A.R.: Эвакуация»*** можно оценивать по-разному. Если исходить из соотношения цены к продолжительности игры, то проект заслужит не больше чем 7 баллов. Мы же в основном ориентировались на занимательность геймплея. За 5-6 часов, которые уйдут на преодоление «Эвакуации», ты вряд ли заскучаешь. Безостановочный экшен в духе оригинальной **F.E.A.R.**, новый шестиствольный пулемет, на раз сносящий противников и декорации, умные враги, и, конечно, аура страха, которым пропитана игра, – вот доводы в пользу более высокой оценки.



GTR 2

Парни из **SimBin** – мастера своего дела. Их путь в игровую индустрию начинался с мода для ***Formula 1*** от **Electronic Arts**. Потом ребята показали свой физический движок функционерам FIA GT, и те – о, чудо! – поручили новичкам создавать игру, посвященную одноименным шоссейным гонкам. ***GTR: FIA GT*** и последующая ***GT Legends*** были обласканы геймерами и журналистами. Но симбиновцы не успокоились и недавно отметились самым реалистичным на сегодня автосимулятором **GTR 2**. Если думаешь, что ты крутой водила, игра быстро поставит тебя на место. В GTR 2 нужно не просто филигранно обращаться с машиной (используй геймпад или руль), но и умело настраивать параметры машины (уровень топлива, жесткость шин и т.д.). Иначе сдуешься на первых же кругах...

FIFA 07

В кои-то веки сотрудники **Electronic Arts** прислушались к пожеланиям геймеров и решились на кардинальные изменения в ***FIFA***. Конкуренция с ***Pro Evolution Soccer*** пошла на пользу поклонникам виртуального футбола. Серия сделала большой шаг навстречу достоверности: голы теперь забивают не только нападающие, но и хавы и даже полузащитники; заколотить мяч в сетку можно самыми разными способами и с любых дистанций, а не как раньше – с «мертвых» точек; да и пасы, особенно дальние, стали гораздо эффективнее. Особенно авторы гордятся Интерактивными Лигами. За пару дней до матчей (скажем, «Арсенала» с «Челси») поклонники команд проводят виртуальные поединки на сервере **EA Sports Online**. По итогам встреч меняется турнирная таблица – победители премируются тремя очками. Присоединяйся!



РАЗРАБОТЧИК	ИЗДАТЕЛЬ	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	ДАТА ВЫХОДА
Stormregion	Paradox Interactive	Новый диск	30.05.06
Kheops Studios	The Adventure Company	Акелла	02.08.06
Telltale Games	GameTap	n/a	01.11.06
Radical Entertainment	Vivendi Games	Софт Клаб	08.10.06
Firaxis Games	**2K Games**	**1 C**	**26.07.06**
Firaxis Games	**2K Games**	**1 C**	**17.10.06**
Ritual Entertainment	**Ritual Entertainment**	**Бука**	**09.05.06**
Phenomic Game Development Studio	**Aspyr Media**	**Руссобит-М/GFI**	**05.05.06**
Mad Doc Software	Bethesda Softworks	n/a	05.12.06
Petroglyph Games	**LucasArts Entertainment**	**1 C**	**16.02.06**
Petroglyph Games	**LucasArts Entertainment**	**1C**	**24.10.06**
Firefly Studios	2K Games	1 C	13.10.06
Irrational Games	Vivendi Universal Games	Софт Клаб	28.02.06
Eko System Software	Monte Cristo Games	Акелла	31.03.06
The Collective/Maxim Software	2K Games	1 C	19.05.06
Bethesda Softworks	**2K Games**	**1 C**	**20.03.06**
EA Redwood Shores	Electronic Arts	Софт Клаб	21.03.06
4Head Studios	JoWooD Productions	Руссобит-М/GFI	15.09.06
Kuju Entertainment	Konami of Europe	Софт Клаб	17,.02.06
Fusionsphere Systems	The Adventure Company	n/a	30.10.06
Blue Byte Studio/Funatics Studio Alpha	Ubisoft Entertainment	ND Games	15.09.06
Blue Byte Software	Ubisoft Entertainment	Новый диск	15.01.06
Outerlight	**Mindscape**	**n/a**	**11.07.06**
Maxis	Electronic Arts	Софт Клаб	02.03.06
Maxis Software	**Electronic Arts**	**Софт Клаб**	**17.10.06**



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – DARK CRUSADE

Dark Crusade – не просто адд-он к хитовой игре. Авторы внесли столько изменений, что их хватило бы для полноценного сиквела. Вместо сборника одиночных миссий тебя ждет битва за поделенную на 23 участка планету Кронос. Добавились две новые расы, а у «старичков» появился доступ к новым юнитам. Теперь прибавь к этому фирменный геймлей оригинальной ***Dawn of War***, и ты поймешь, что ***Warhammer 40k***, усиленный адд-оном, – одна из лучших RTS 2006 года.



GOTHIC 3

Вот ведь невезуха: мы долго ждали ***Gothic 3***, изучали все скриншоты и ролики, ловили каждое слово из уст разработчиков, а в итоге получили странную и спорную игру. Авторы, впрочем, сами прекрасно видят свои промахи. В открытом письме они взяли на себя ответственность за многочисленные ошибки программного кода и просчеты в дизайне. Их проект – алмаз, но его придется очистить от грязи, как следует отшлифовать, а получившемуся бриллианту подобрать платиновую оправу. Мы намекаем на адд-он, работа над которым уже идет. Быть может, именно он подарит нам ту третью «Готику», которую мы и должны были получить изначально. А пока игра сгодится лишь новичкам, только-только открывающим для себя жанр. Ветераны же будут разочарованы.



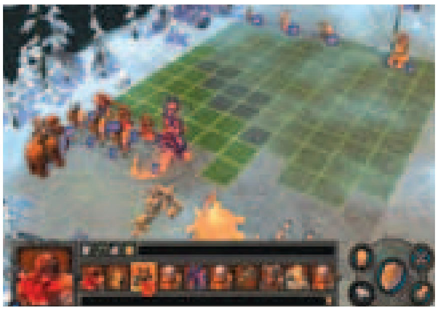
AGE OF EMPIRES III: THE WARCHIEFS

Адд-он ***The WarChiefs*** добавил в ***Age of Empires III*** индейцев. Американские аборигены отличаются от земляков из других племен не только одеждами – наборы юнитов у них тоже разнятся. Ирокезы пользуются плодами европейской цивилизации: стреляют из ружей и неплохо обращаются с пушками. Ацтеки могут похвастать сильной пехотой, но столбенеют при виде лошадей. Сиу, наоборот, делают ставку на быструю кавалерию. А еще индейцы собираются в круг и устраивают зажигательные ритуальные пляски.

PRO EVOLUTION SOCCER 6



У **FIFA** есть огромная фора перед **Pro Evolution Soccer** – лицензии на все значимые футбольные чемпионаты. А поди ж ты – японские разработчики с легкостью уделывают богатенькую **Electronic Arts**. Конечно, непривычно соперничать с такими загадочными клубами как London FC (сразу и не догадаешься, что под этим названием шифруется «Челси») или AC Czech, но все искупает достоверность спортивного симулятора от **Konami**. Кажется, что в Pro Evolution Soccer 6 учтена каждая мелочь: судьи – вполне себе живые люди, а не роботы – допускают ошибки, защитники умело создают искусственные оффсайды, а при выигрышном счете управляемые компьютером футболисты не гнушаются тянуть время. Да, игра сложновата, но и в настоящем футболе нет места для хлюпиков. Вышел на поле – сражайся и клювом не щелкай!



HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: ВЛАДЫКИ СЕВЕРА

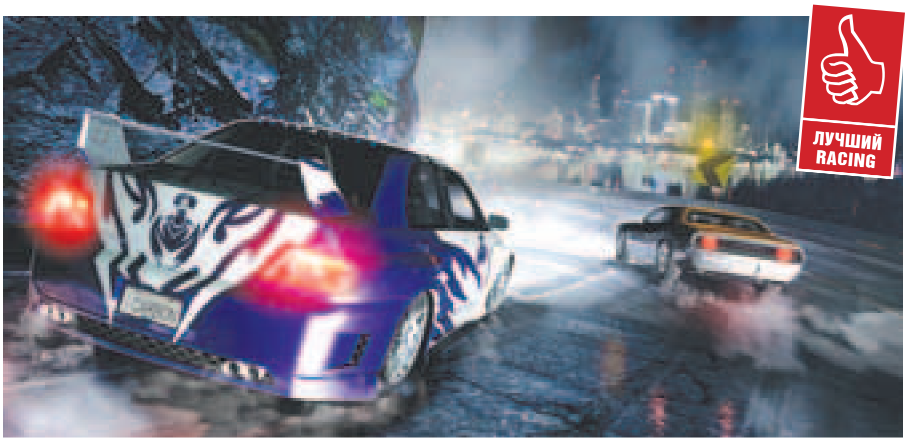
Ubisoft, взявшаяся за восстановление доброго имени **Might and Magic**, была изначально уверена в успехе пятых ***«Героев»***: разработка адд-она ***«Владыки Севера»*** началась задолго до выхода оригинала. Подробности – в рубрике **«Дневники разработчиков»**. Рекомендовать дополнение новичкам не будем: сначала лучше освоить Heroes V. А прожженные «героинщики» уже и без наших советов проголосовали за удачный адд-он рублем. Не это ли лучшая оценка игре?

НАЗВАНИЕ	ЖАНР	НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ / НАШ ВЕРДИКТ, СПЕЦНАГРАДА	ОЦЕНКА ПРЕССЫ/ ИГРОКОВ (GAMERANKINGS.COM)
Titan Quest	**Action / Role-Playing Game**	**08(32) / 8, Игра месяца**	**8.0/8.0**
ToCa Race Driver 3	**Racing**	**04(28) / 9, Золотой кулер**	**9.3/8.4**
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	**First-Person Tactical Shooter**	**07(31) / 8.5, Золотой кулер**	**8.4/7.6**
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Tactical shooter	05(29) / 6.5	5.8/4.6
Tom Clancy's Splinter Cell: Двойной агент	**Action**	**01(37) / 8**	**8.4/7.6**
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	**Action**	**02(38) / 8.0, Игра месяца**	**8.6/7.5**
Tomb Raider: Legend	**Third-Person Action /Adventure**	**06(30) / 8.5**	**8.2/8.6**
Tony Hawk's American Wasteland	Sports	05(29) / 5.5	6.6/5.8
Top Spin 2	**Sport**	**02(38) / 8.0, Золотой кулер**	**n/a**
Torino 2006	Sports	04(28) / 3	n/a
Trackmania Nations	**Online Racing**	**04(28) / 8**	**n/a**
True Crime: New York City	Third-Person Action	06(30) / 6	5.6/3.8
Tycoon City: New York	Management	05(29) / 7	6.7/6.5
Warhammer 40.000: Dawn of War Dark Crusade	**Real-Time Strategy**	**12(36) / 8.5, Золотой кулер**	**8.9/7.2**
Warhammer: Печать хаоса	Real-Time Strategy	01(37) / 7.5	7.3/7.8
WarPath	First-Person Shooter	10(34) / 4.5	5.8/4
X-Men: The Official Game	Action	07(31) / 5	7.4/3.8
You Are Empty	First-Person Shooter	12(36) / 5	n/a
Агата Кристи: Убийство в Восточном Экспрессе	Adventure	01(37) / 6.5	9.0/1.0
Альянс: Двойной удар	Real-Time Strategy	11(35) / 4	5.6/5.2
Братва и кольцо	Action	02(38) / 7	n/a
В тылу врага 2	Real-Time Strategy	11(35) / 7	5.5/6.9
Властелин колец: Битва за Средиземье 2	Real-Time Strategy	05(29) / 7.5	8.4/6.2
Властелин колец: Битва за Средиземье 2 – Под знаменем Короля-чародея	Real-Time Strategy	02(38) / 7.5	8.0/4.4



ЗАВТРА ВОЙНА

Космосимы нынче не в моде, но это не останавливает отечественных игроделов. Сотрудники **CrioLand** решили смастерить проект, достойный сравнения с ***Wing Commander***, для чего привлекли к работе фантастов, работающих под псевдонимом Александр Зорич. Что и говорить, сюжет игры ***«Завтра война»*** удался. С геймплеем тоже полный порядок, за исключением пары нюансов. Нашлось место и свежим идеям: местные звездолеты могут рассекать и в комосе, и в плотных слоях атмосферы над планетами. Одним словом, «ЗВ» – отличная игра!

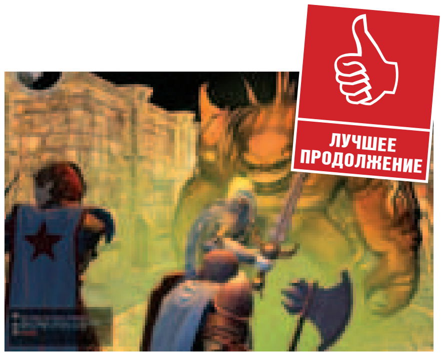


NEED FOR SPEED CARBON

Похоже, **Electronic Arts** очень скоро зайдет в тупик: ***Need for Speed*** настолько хороша, что уже непонятно, чем можно удивить поклонников аркадной гонки. А они, мерзавцы такие, требуют продолжения банкета и даже потрясают зелеными купюрами в знак своей лояльности. На этот раз «электроники» изящно выкрутились: обратились к проверенной теме стритрейсинга (ночь, звезды, скорость) и добавили адреналина – дуэли с «боссами» проводятся в каньонах. Щелкать клювом во время заездов по серпантину нельзя: чуть расслабишься – тут же сорвешься с обрыва. На десерт подают командные гонки – на трассе тебе помогает парочка товарищей. А про движок и спецэффекты и говорить не приходится: они в NFS всегда были на высоте. Игра от EA снова королева аркадных рейсингов.

NEVERWINTER NIGHTS 2

После не самой выдающейся ***Star Wars Knights of the Old Republic II*** многие сомневались, что у **Obsidian** получится создать достойное продолжение для ***Neverwinter Nights***. Но парни поднатужились и приятно удивили: сиквел обскакал даже первую часть. Ролевая система стала еще ближе к правилам Dungeons & Dragons, а возможности редактора расширились. Не обошли вниманием и сингл: занятная история с множеством неожиданных поворотов, великолепные диалоги и невиданный ранее режим обустройства крепости запомнятся надолго. Увы, далеко не всем новичкам игра понравилась. Фанаты ***Oblivion*** и ***Gothic*** ругают ее за «коридорные» игровые области, в которых особо не развернешься. Мы же не будем брюзжать, а лучше создадим героя – темного эльфа – и отправимся навстречу захватывающим приключениям.



РАЗРАБОТЧИК	ИЗДАТЕЛЬ	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	ДАТА ВЫХОДА
Iron Lore Entertainment	**THQ**	**Бука**	**26.06.06**
Codemaster	**Codemaster**	**n/a**	**24.02.06**
GRIN	**Ubisoft Entertainment**	**Руссобит-M/GFI**	**02.05.06**
Red Storm Entertainment и Ubisoft Montreal	Ubisoft Entertainment	Руссобит-M/GFI	16.02.06
Ubisoft Shanghai, Ubisoft Annecy, Ubisoft Milan	**Ubisoft Entertainment**	**Руссобит-M/GFI**	**08.11.06**
Ubisoft Montreal	**Ubisoft Entertainment**	**Руссобит-M**	**12.12.06**
Crystal Dynamics	**Eidos Interactive**	**ND Games**	**11.04.06**
Aspyr Media	Neversoft	Бука	25.02.06
Indie Built / Power and Magic Development	**Aspyr Media**	**Бука**	**15.12.06**
49Games	2K Sports	1 С	25.01.06
Nadйo	**Deep Silver**	**Бука**	**27.01.06**
Luxoflux	Aspyr Media	Бука	28.03.06
Deep Red Games	Atari	Акелла	22.02.06
Relic Entertainment	**THQ**	**Бука**	**09.10.06**
Black Hole Entertainment	Namco Bandai Games America	Новый диск	14.11.06
Digital Extremes	Groove Games	Акелла	26.05.06
Beenox Studios	Activision	n/a	11.05.06
Digital Spray Studios/Mandel ArtPlains	1 С	1 С	27.10.06
AWE Productions	The Adventure Company	Акелла	14.11.06
Gameyus Interactive	Strategy First	Руссобит-M/GFI	08.09.06
Gaijin Entertainment	1С	1С	15.12.06
Best Way	Ubisoft Entertainment	1 С	08.09.06
EA Los Angeles	Electronic Arts	Софт Клаб	28.02.06
EA Los Angeles	Electronic Arts	Софт Клаб	28.11.06



CAESAR IV

Еще пару лет назад мы оплакивали градостроительный сериал ***Caesar***: после выхода в 98-м году третьей части разговоры о нем стихли. Но руководство **Vivendi** приняло решение возродить полюбившуюся многим геймерам игру и не прогадало. Бывшие создатели Caesar, собравшиеся почти в полном составе в студии **Tilted Mill**, оправдали доверие. Они предпочли не рисковать понапрасну, а просто перенесли последнюю серию в 3D... Радости фэнов не было предела, да и новички по достоинству оценили прелести классики.



BATTLEFIELD 2142

По «старой привычке» мы поставили очередному ***Battlefield*** высокую оценку – гениальную идею сложно испоганить – однако уже всерьез начинаем опасаться за будущее серии. Действие ***Battlefield 2142*** разворачивается в недалеком будущем – казалось бы, есть где развернуться гейм-дизайнерам, но те, видать, решили, что наступило время для творческой паузы. Ни тебе лазеров, ни плазменных винтовок, а футуристические пулеметы и автоматы – всего лишь перерисованные модели современных «стволов». Танки на антигравитационной тяге почему-то напоминают приснопамятные «Тигры». Впечатлил только новый режим Titan, в котором соперники пытаются защитить свою летающую крепость и уничтожить вражескую. Но для блокбастера этого маловато...

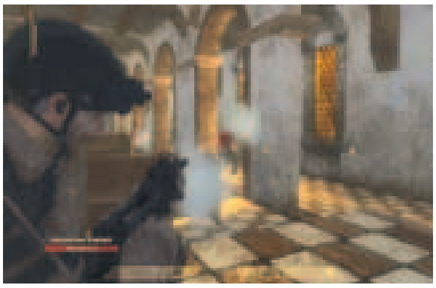


FOOTBALL MANAGER 2007

В футбольных менеджерах немудрено запутаться: ***Championship Manager***, **FIFA Manager**, ***Football Manager***... Какой из них лучше? Тот, который делает студия **Sports Interactive**, уже четырнадцать лет выпускающая спортивные управленческие симуляторы. Результат многолетних усилий – внушительная база данных по клубам и игрокам. Да и геймплей SI отточила до совершенства. Если не боишься огромных таблиц, а футбол для тебя – не только красивые голы, но и громкие трансферы, выбирай FM 2007!

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS

Tom Clancy's Rainbow Six окончательно мутировал из реалистичного командного шутера в FPS с вкраплениями тактики. Новая часть ***Vegas***, повествующая о зачистках спецназа в «городе грехов», – наглядное подтверждение этого факта. Детальное планирование операции осталось в прошлом; специализация бойцов больше не имеет значения, они превратились в универсальных солдат. Но стоит ли печалиться? Ведь теперь происходящие на экране монитора события стали напоминать эпизоды лучших голливудских боевиков. Кровавая пелена перед глазами в момент ранения, стрельба вслепую из-за укрытия и тому подобные сценки заставляют сердце учащенно биться. За красоту картинки отвечает движок **Unreal Engine 3**, в представлениях не нуждающийся. Далеко не все фанаты будут в восторге от изменений, зато у игры появятся новые поклонники.

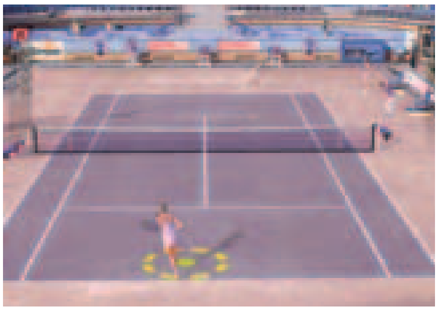




MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Любителей комиксов в России гораздо меньше, чем в Америке, но и у нас рисованные истории год от года набирают популярность. ***Marvel: Ultimate Alliance*** продолжает дело серии ***X-Men Legends***, только ныне компанию «людям икс» составили другие персонажи, придуманные в издательстве **Marvel**. Главный упор делается на зрелищные схватки: супергерои и суперзлодеи от души мутузят друг друга, вовсю используя свои суперспособности. Да и сама игра – супер. Яркая, красивая, динамичная и простая!

НАЗВАНИЕ	ЖАНР	НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ / НАШ ВЕРДИКТ, СПЕЦНАГРАДА	ОЦЕНКА ПРЕССЫ/ ИГРОКОВ (GAMERANKINGS.COM)
Войны древности: Спарта	Real-Time Strategy	02(38) / 7	n/a
Вторая мировая		01(37) / 7	n/a
Дальнобойщики: Транспортная компания	Management	02(38) / 6	n/a
Дневной Дозор	Role-Playing Game	01(37) / 5	n/a
Завтра война	**Space Simulation**	**01(37) / 8**	**n/a**
Звёздные волки 2	Role-Playing Game/Tactics	07(31) / 5	n/a
Казаки 2: Битва за Европу	Real-Time Strategy	09(33) / 7	7.5/6.8
Магия крови: Время теней	Action / Role-Playing Game	02(38) / 7.5	n/a
Место преступления	Adventure	10(34) / 6.5	6.8/6.6
Метро-2: Смерть вождя	First-Person Shooter	12(36) / 5	n/a
Механоиды 2: Война кланов	**Simulator /Role Playing-Game**	**04(28) / 8**	**n/a**
Полный привод: УАЗ 4x4	Racing	01(37) / 7.5	n/a
Проклятые земли: Затерянные в астрале	**Action/Role-Playing Game**	**03(27) / 7, Золотой кулер**	**n/a**
Санитары подземелий	**Role-Playing Game**	**01(37) / 8, Золотой кулер**	**n/a**
Сибирский конфликт: война миров	Real-Time Strategy	10(34) / 6.5	n/a
Сорвать куш	Action/Adventure	05(29) / 6	n/a
Тайна да Винчи	Adventure	08(32) / 6	7.5/3.2
Тачки	Racing	10(34) / 7	6.1/6.2
Угонщики	Action	04(28) / 4	n/a
Форд Стрит Рейсинг	Racing	06(30) / 5	7.2/1
Черный корсар	Action	11(35) / 5	n/a
Шорох	Adventure	05(29) / 7.5	7.2/6.2
Экспедиция трофи: Мурманск-Владивосток	Racing	05(29) / 6.5	
Эрагон	Action	02(38) / 5	5.7/4.3



TOP SPIN 2

Среди 24 звезд мирового тенниса в ***Top Spin 2*** четыре наших соотечественницы и... ни одного россиянина. Досадное упущение, ведь недавно наши парни выиграли Кубок Дэвиса. Но не будем сильно придираться – теннисные симуляторы выходят по большим праздникам, а тут такой подарок! Роскошная графика, приличная физика и нехитрая ролевая система, позволяющая создать неповторимого персонажа. Вот только управление подкачало: как и во многих спортивных симуляторах, играть с помощью клавиатуры и мышки неудобно. Прикупи геймпад!



MEDIEVAL II: TOTAL WAR

Несмотря на все достоинства (в первую очередь, умопомрачительную графику), ***Medieval II*** оказалась не слишком качественной стратегией в реальном времени. Виной тому бездарный искусственный интеллект. Его критиковали и раньше. Но теперь порицают вдвойне! В свое время ***Rome*** на голову превзошла ***Medieval***, поэтому небольшие недочеты разработчикам простили. Новая игра от **The Creative Assembly** по части геймплея практически полностью повторяет предшественницу. Разве что глобальный режим слегка изменился. В остальном – вылитая Rome: Total War. Враги по-прежнему не обращают внимания на то, что творится у них под носом, забывают помочь союзникам и порой не реагируют на выстрелы из лука. Остается надеяться, что ситуацию исправят фанатские модификации и патчи.

RAYMAN: БЕШЕНЫЕ КРОЛИКИ

Нам искренне жаль тех поклонников вислоухого Рэймана, которые ждали от компании **Ubisoft** полноценного продолжения знаменитого сериала. Вместо трехмерного аркадного платформера мы получили набор простеньких, безумных и чрезвычайно забавных мини-игр.
В центре внимания бешеные кролики (только не спрашивай нас, откуда они взялись!) и ставший их жертвой бедолага Рэйман. Последнему придется оборонять барную стойку от зайцев в плавательных масках, отбиваться от вооруженных вантузами ушастых тварей и участвовать в других сумасбродных состязаниях. Прославленный гейм-дизайнер **Мишель Ансель** (в его послужном списке есть также ***Beyond Good & Evil***, ***King Kong***, ***Prince of Persia: Sands of Time***) придумал очень веселую семейную игру, которая доставит удовольствие и взрослым, и детям.



РАЗРАБОТЧИК	ИЗДАТЕЛЬ	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	ДАТА ВЫХОДА
World Forge	Playlogic Entertainment	Руссобит-М	08.12.06
1 C	Battlefront.com	1 C	20.10.06
Никита	Cenega Publishing	1C	08.12.06
Targem Studio/Nival Interactive	Новый диск	Новый диск	02.11.06
CrioLand		**1 C**	**27.10.06**
X-bow Software	1 C	1 C	28.04.06
GSC Game World	CDV Software Entertainment	GSC World Publishing	19.06.06
SkyFallen Entertainment	1C	1C	24.11.06
Telltale Games	Ubisoft Entertainment	Акелла	14.03.06
Orion	Бука	Бука	05.10.06
SkyRiver Studios	**1 C**	**1 C**	**17.02.06**
Avalon Style Entertainment	1C	1 C	10.11.06
Matilda Entertainment /Nival Interactive	**Nival Interactive**	**Nival Interactive**	**27.01.06**
1 C	**1C**	**1 C**	**03.11.06**
Wireframe Dreams	Акелла	Акелла	26.05.06
Centauri Production	Акелла	Акелла	04.04.06
Kheops Studio, Mzone Studio, Totem Studio, Elektrogames	Nobilis	Новый диск	07.06.06
Rainbow Studios/Beenox Studios	THQ	Новый диск	06.06.06
Sproing Interactive Media	Empire Interactive	Новый диск	10.02.06
Razorworks	Empire Interactive	Новый диск	24.02.06
Widescreen Games	10tacle Studios	Новый диск	27.07.06
Nucleosys	Micro Application	Руссобит-М/Play Ten Interactive	08.03.06
Symphony Games	1 C	1 C	03.03.06
Stormfront Studios	Vivendi Games	Софт Клаб	14.11.06



SPLINTER CELL: ДВОЙНОЙ АГЕНТ

Разработчики вдоволь поиздевались над Фишером: умертвили дочку Сэма, заставили совершить ряд ограблений и отправили в тюрьму. А все ради того, чтобы игроки в образе двойного агента попытались втереться в доверие к террористам из «Армии Джона Брауна» и проникли к негодяям в логово. Геймплей такой же, как и раньше (скрытные перемещения, «тихие» убийства и т.д.), разве что теперь порой придется делать моральный выбор – грохнуть ни в чем не повинного человека или сохранить ему жизнь.



САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

«Санитарам подземелий» была заранее уготована популярность: авторы равнялись на любимый россиянами ***Fallout***, а сценарий и диалоги отдали на откуп **Дмитрию Пучкову** (проект создавался по одноименной книге ст. о/у Goblin'а). Но нас интересовал конечный результат – сдюжат ли разработчики? Сдюжили! Игра получилась такой, какой и задумывалась, – юморной и отвязной. Проституция, наркотики, бандитизм, гомосексуализим – далеко не полный перечень скользких тем, затрагиваемых в «Санитарах». Поборники морали возмущаются, но мы призываем их обратить внимание на ограничительную метку на коробке – «детям до 14 не рекомендуется». Кроме того, эта игра – пародия на окружающую действительность, такая же, как и большинство «смешных переводов» Goblin'a.



STAR WARS: EMPIRE AT WAR – FORCES OF CORRUPTION

Разработчики ***Empire at War*** сделали неожиданный ход: сюжет адд-она ***Forces of Corruption*** вертится вокруг разбойников из группировки «Консорциум Занна». Аферист и контрабандист Табер Занн – новый персонаж для вселенной «Звездных Войн» – обладает необычными талантами: умеет маскироваться и переманивать на свою сторону противников.
А его подопечные занимаются рэкетом, пиратством, работорговлей и заказными убийствами. Умницы-авторы создали не шаблонное, а самобытное дополнение!

БОЛЬШИЕ ДЕНЬГИ И ЧУТОК ТВОРЧЕСТВА



Самые интересные события, произошедшие в игровой индустрии в 2006 году

Текст: **Иван Гусев**

Если бы **«PC ИГРЫ»** был «желтым» изданием, наши заголовки пугали бы. Ты только представь: «Молине продался!», «Уве Болл обозвал геймеров неблагодарными сволочами», «Лара Крофт снова оголилась (фото!!!)», «На ***Halo*** пожалели бабла»... Стоп. Секундочку. Но ведь все это – правда и произошло не далее как в прошлом году! О самых громких успехах, скандалах и разочарованиях 2006-го – наш спецрепортаж.

УДАЧНЫЕ ПОКУПКИ

В январе 2006-го издательство **Take Two Interactive** «пополнело» за счет студии **Irrational Games**. Покупатель решил не ограничивать творческую свободу «иррационалов», занятых сейчас шутером ***BioShock***. И верно: студия, создавшая ***Freedom Force*** и ***SWAT 4***, не нуждается в присмотре.



Некоторые ради BioShock готовы душу продать. Или студию купить...

В апреле стало известно о продаже британской **Lionhead Studios**. На компанию, обожаемую геймерами за ***Fable***, ***Black & White*** и ***The Movies***, претендовали издательства **Ubisoft** и **Microsoft Game Studios**. Глава студии **Питер Молине** (Peter Molyneux) отдал предпочтение последнему. А что делать? Продажи ***Black & White 2*** и The Movies оказались ниже запланированных, а «батьке» надо кормить 200 едоков, числящихся в штате Lionhead. Чтобы укрепить свои не слишком сильные позиции на MMO-рынке, **Electronic Arts** купило студию **Mythic Entertainment**, разработчика онлайновых ролевок ***Dark Age of Camelot*** и ***Warhammer Online***. Сразу после сделки компанию переименовали в **EA Mythic**. Издательство №1 в мире также подмяло под себя **Digital Illusions**, создателя серии ***Battlefield***. Шведская студия не хотела расставаться с независимостью, но пришлось – «электроники» попросту скупили ее акции. Говорят, теперь EA посматривает в сторону **Crytek**. Переговоры о покупке не увенчались успехом – видимо, не сошлись в цене. Однако EA ведет себя как избалованный ребенок, который не успокоится, пока не получит то, что хочет: разработчику ***Far Cry*** и ***Crysis*** еще придется побороться за свободу.

ПОКОЙТЕСЬ С МИРОМ



Rise & Fall доделывала уже компания Midway.

В январе **Microsoft Game Studios** распустила компанию **Digital Anvil**, известную тебе по космосиму ***Freelancer***. Студия, основанная создателем великой серии ***Wing Commander*** **Крисом Робертсом** (Chris Roberts) и купленная в 2000 году, не оправдала надежд. Всем сотрудникам Digital Anvil, не желающим остаться без работы, предложили влиться в состав вашингтонской студии Microsoft.
Не стало и **Stainless Steel Studios**, одного из лучших разработчиков RTS. На счету студии три неплохие стратегии: ***Empire Earth***, ***Empires: Dawn of the Modern World*** и ***Rise & Fall: Civilizations at War***. Последняя как раз и погубила команду – кончились средства, а издатель игры не пожелал больше давать денег.



Snow умертвили из-за политкорректности.

Умирали не только студии, но и игры. Так, издательство **Take Two Interactive** по-тихому закрыло небезынтересный проект ***Snow***. Разработку перспективного симулятора наркобарона прекратили из-за опасений навлечь гнев консервативной публики.

ГРОМКИЕ СЛУХИ



Возможно, скоро у World of Warcraft появится достойный конкурент.

Слухов было много, некоторые – крайне любопытные и весьма правдоподобные. К примеру, студия **Rockstar North** наняла на работу группу программистов, специализирующихся на сетевых технологиях. Все тут же зашептались о том, что компания наконец-то решилась превратить вселенную ***Grand Theft Auto*** в многопользовательский онлайновый проект. Вторая версия, обсуждаемая сплетниками, тоже радует – в следующей части знаменитой экшен-серии появится мультиплеер. Эти слухи до сих пор не были ни опровергнуты, ни подтверждены.
Волну пересудов породило и заявление руководства издательства **Vivendi Games** на конференции для инвесторов: суперхиты ***StarCraft*** и ***Diablo*** в будущем станут онлайновыми многопользовательскими играми! Причем компания пообещала сделать новую MMORPG за три года. Получается, в 2009 году нас ждет либо ***World of StarCraft***, либо ***World of Diablo***. Хочешь верь, хочешь нет.
А вот слух о том, что **Билл Гейтс** (Bill Gates) засобирался на пенсию, оказался чистой правдой. Глава **Microsoft** в течение ближайших полутора лет будет постепенно передавать полномочия своим замам.

БОЛЬШОЙ ЭКРАН

Фильмы по мотивам игр Голливуд выпускает не слишком часто, а вот права на экранизацию покупает с завидной регулярностью. В 2006 году Фабрика грез усадила «штатных писак» сочинять сценарии к ***Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure*** (экшен, **MTV Films**), ***Hitman*** (экшен, **20th Century Fox**), ***Prince of Persia: The Sands of Time*** (экшен, **Disney**) и ***Cold Fear*** (хоррор, **Avatar Films**).
Также начались съемки третьей части **Resident Evil – Extinction**. А вот у боевика **Halo** неожиданно возникли проблемы. Две кинокомпании, обещавшие профинансировать съемки, отказались от участия в проекте. Не осилили 140-миллионного бюджета! Так что на большом экране Halo мы увидим не раньше 2009 года.
А вот когда всей гурьбой отправимся на **World of Warcraft** – вообще непонятно. Но пойдем – вне всяких сомнений. В мае права на создание фильма по мотивам вселенной ***Warcraft*** были куплены **Legendary Pictures**, принадлежащей кинокомпании **Warner Bros**. Концепцию грядущего фильма описывают как коктейль из «Храброго сердца» и «Властелина колец».



В третьей части Resident Evil снова «звездит» Милла Йовович.



ВРЕДИТЕЛИ ГОДА



Первый кадр из фильма Postal.

Вредителями года, безусловно, стали американец **Джек Томпсон** (Jack Thompson) и немец **Уве Болл** (Uwe Boll). Они оба нанесли ощутимый урон репутации игровой индустрии. Например, флоридский юрист защищал в суде 18-летнего афроамериканца, застрелившего троих полицейских. Юрист настаивал, что у убийцы была почти наркотическая привязанность к экшену ***Grand Theft Auto III***. Когда же двадцатилетний безработный Александр Копцев учинил резню в московской синагоге, Томпсон написал письмо российскому послу в США Юрию Ушакову и назвал виновницей трагедии экшен ***Postal 2***.
Что касается немецкого режиссера Уве Болла, то он, своими «шедеврами» поставив крест на кинобудущем ***House of the Dead*** и ***Alone in the Dark***, в 2006 году загубил и ***BloodRayne***. При этом еще и обругал геймеров. По мнению Болла, мы должны быть счастливы, что хоть кто-то снимает фильмы по мотивам игр. Болл уже завершил монтаж **In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale** и закончил съемки **Postal**. Пришла очередь **Far Cry**. Кто-нибудь, остановите бездарность!



Уве Болл считает, что несет геймерам счастье. Геймеры считают иначе...

ОСКАНДАЛИЛИСЬ...

В начале 2006 года **Ассоциация развития американских индейцев** выступила против экшена ***Gun***. Членов организации возмутило, что в игре убивают сотни апачей, а также разрешено (и даже нужно – по условиям некоторых миссий) снимать скальпы с индейцев. Однако бойкотировать Gun не удалось. Издательства **Activision** извинились, но пояснили свою позицию: Gun показывает жестокость жизни на Диком Западе, а геноцид индейцев белыми – исторический факт.
Сменой рейтинга завершился скандал вокруг ролевки ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***. Кто-то из фэнов выпустил мод, открывающий доступ к арт-ресурсам игры и позволяющий оголить женских персонажей (правда, только до пояса). Рейтинговая комиссия **ESRB**, прозевавшая сексуальный контент, тут же наклеила на Oblivion ярлык «С 17 лет». В подобную ситуацию едва не попала Лара Крофт. Незадолго до релиза ***Tomb Raider: Legend*** в США в интернете появились скриншоты из игры, где расхитительница гробниц предстала с голой грудью. К счастью, ESRB не стала наказывать мисс Крофт – в ресурсах игры наготы не было, ее добавил «голый мод».
Ну а осенью 2006 года мы стали свидетелями самой крупной виртуальной аферы в истории. Некий **Cally** открыл в онлайновом проекте ***Eve Online*** банк, а потом исчез с 800 миллиардами межгалактических кредитов. Обратив деньги вкладчиков в реальные баксы, Cally стал богаче на 170 тысяч долларов. Самое смешное, наказать мошенника никак нельзя. Ну разве что отлупить.



Индейцы против скальпирования. Даже в играх.



РАЗОЧАРОВАНИЯ

В июле 2004 года **Bethesda Softworks** купила права на разработку и издание игр серии ***Fallout***. Однако мы до сих пор не видели даже концепт-артов давным-давно анонсированной третьей части. И, судя по всему, ждать придется долго: представители Bethesda утверждают, что они еще не скоро будут готовы говорить о ***Fallout 3***. Похоже, игра не появится и в 2007 году.
В сентябре в Барселоне прошла важная конференция **X06**, на которой **Microsoft** поделилась планами на будущее. Оказалось, следующая часть популярной экшен-серии ***Splinter Cell*** выйдет только на консоли **Xbox 360**. Непонятная ситуация и с шутером ***Gears of War***. До сих пор нет официального анонса PC-версии игры от ***Epic Games*** (серии ***Unreal***, ***Unreal Tournament***), хотя обещали ведь! Впрочем, после того как персональщиков лишили ***Call of Duty 3***, мы уже ничему не удивляемся.
Расстроила ***Gothic 3***. Продолжение популярной RPG вышло откровенно сырым. Разработчики из **Piranha Bytes** признали свою вину – дескать, поторопились с релизом. А ведь могли сразу выкатить хит всех времен и народов!
И, если честно, нас очень опечалила весть о смене формата **E3**. Вместо шумного, помпезного карнавала с 2007 года будет строгое, деловое мероприятие «для своих»: издателей, разработчиков, журналистов. Выставка даже сменила имя на **E3 Media and Business Summit**. Ее организаторы уверены: бизнес сегодня нужно делать в интимной обстановке. Впрочем, наверняка знамя E3 подхватит европейская **Games Convention**.


Сэм Фишер променял PC на Xbox 360?

РУССКИЕ ИДУТ!


Было JA, стало «ДЖАЗ».

В отношении интерактивных развлечений Россия все больше становится похожа на европейские страны. «Популяция» геймеров быстро увеличивается, рынок растет, издатели и разработчики неплохо зарабатывают. Все путем? Почти...
В 2006 году в сводках новостей часто появлялась компания **Game Factory Interactive**. Причем вести далеко не всегда были добрыми. В начале года канадское издательство **Strategy First** расторгло соглашение с GFI на разработку третьей части популярной стратегической серии ***Disciples***. В сентябре же российская компания потеряла права и на другой перспективный проект, создававшийся под канадским патронажем – ***Jagged Alliance 3D***. Русские не были готовы к такому удару, но быстро оправились. Почти готовую игру переименовали в ***«ДЖАЗ: Работа по найму»***. Что любопытно, и Disciples III, и Jagged Alliance 3 остались в России. Первую сейчас делает студия **.dat**, вторую – студия **F3games**. Оба проекта разрабатываются под патронажем издательской компании «Акелла». Кстати, «Акелла» также примет участие в создании экшена ***Postal III***, очередной части самой критикуемой серии после ***Grand Theft Auto***. Игра куется на движке **Source** для PC и Xbox 360. По словам продюсера «Акеллы» **Андрея Белкина**, Postal III будет самым «больным и безумным проектом из всех существующих».
Отличный год выдался у **Nival Interactive**. Компания, купленная американским холдингом **Ener1 Group**, открыла штаб-квартиру в Лос-Анджелесе. Там обосновалась западная команда менеджеров, нанятая на работу. **Сергей Орловский** остался на посту президента компании. Исполнительным директором Nival Interactive стал **Кевин Бахус** (Kevin Bachus), экс-сотрудник Microsoft. Осенью же у Nival появился новый руководитель студий – англичанин **Джосс Эллис** (Joss Ellis). Его профессионализм лучше всего характеризует следующий факт: Эллис был первым европейцем, нанятым на работу американским издательством **Electronic Arts**. Рождение ныне сверхпопулярной футбольной серии ***FIFA*** – его заслуга.
Однако Nival отличился не только кадровыми перестановками, но и творческими достижениями. В мае компания выпустила ***Heroes of Might and Magic V***. Российские разработчики впервые трудились над проектом подобного уровня, и... получилось! «Герои» добились успеха во всем мире.
Куда хуже западные геймеры сейчас относятся к другому российскому продукту – антипиратской системе защиты **StarForce**. Ее обвиняют в серьезном понижении безопасности компьютера и нестабильной работе Windows. В результате, чтобы не злить геймеров, от сотрудничества с российским разработчиком решений в области защиты программного обеспечения отказались **Ubisoft**, **Aspyr Media**, **CDV Software** и ряд других европейских издательств.
Тем не менее, в целом прошедший год оказался крайне удачным для отечественной игровой индустрии. Ее рост и относительную стабильность заметили и на Западе. Как следствие – в России активизировали свою деятельность **Electronic Arts**, **Nintendo** и **«Майкрософт Рус»**. Все это внушает оптимизм. Похоже, у нашей игроиндустрии светлое будущее.


В свое время «Акелла» выпустила русский адд-он к Postal 2.

ЛУЧШИЕ РОССИЙСКИЕ ИГРЫ



1 HEROES OF MIGHT AND MAGIC V



2 САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ



3 HOMM V: ВЛАДЫКИ СЕВЕРА



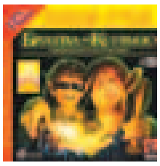
4 МЕХАНОИДЫ 2: ВОЙНА КЛАНОВ



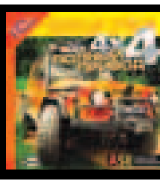
5 ЗАВТРА ВОЙНА



6 МАГИЯ КРОВИ: ВРЕМЯ ТЕНЕЙ



7 БРАТВА И КОЛЬЦО



8 ПОЛНЫЙ ПРИВОД: УАЗ 4Х4



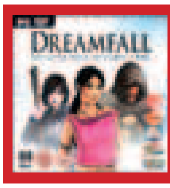
9 В ТЫЛУ ВРАГА 2



10 ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ: СПАРТА

Год назад мы понадеялись, что наши игроделы не сбавят обороты и выдадут на-гора кучу отличных проектов. Прогнозы, увы, не оправдались. Мы еле наскребли десяток приличных российских игр. И то некоторые из них оставляют желать лучшего. Но не будем горевать, перейдем к делу.
Лидером, безусловно, является ***Heroes of Might and Magic V***. Игра и последовавший за ней адд-он не только наделали шуму на своей родине, но и прогремели по всему миру. Заслуги нивальцев неоценимы! Думается, им сопереживали все российские геймеры и разработчики: от того, удастся ли возродить великую серию или нет, зависело будущее нашей индустрии. По всей видимости, ее признали на Западе: заняться созданием ***Disciples III*** и ***Jagged Alliance 3*** поручили россиянам. И неспроста! У нас в стране каждый год стабильно выходит пара-тройка толковых стратегий. Это подтверждают появившаяся на свет в Воронеже ***«Спарта»*** (обзор в этом номере) и украинская, но тоже родная ***«В тылу врага 2»***. От последней, надо признать, мы ждали большего – первая часть давала повод для оптимизма!
Как грибы после дождя повылезали ролевые проекты. Наконец состоялся релиз знатного долгостроя ***«Санитары подземелий»***, «заряженного» юмором **Дмитрия «ст. о/у Goblin» Пучкова**. Вышли вторые ***«Механоиды»***: сиквел оказался ничем не хуже оригинала. Наконец, ***«Магия крови»***, лучшая отечественная игра по версии нашего журнала, обзавелась недурственным адд-оном ***«Время теней»***. Нам нравится эта тенденция: «ролевушки» всегда были штучным товаром, их дефицит вполне могут восполнить российские разработчики.
А вот рассчитывать на то, что в нашей стране будут регулярно появляться космические симуляторы, не приходится. ***«Завтра война»*** – не более чем приятный сюрприз. Мировые тенденции подсказывают, что время этого жанра давно прошло. Впрочем, мы будем только рады, если это утверждение ошибочное.
Что еще? Дмитрий Пучков празднует вторую победу: его комедийный слэшер ***«Братва и кольцо»***, основанный на событиях ***«Властелина колец»*** (в переработке все того же Goblin'а), понравился геймерам. Нельзя сказать, что это хит, но игра определенно забавная. Гонки по бездорожью ***«Полный привод: УАЗ 4x4»*** всем хороши (отличный движок от ***Xpand Rally***, достоверное поведение машин, свобода передвижения), но уж очень специфичны: далеко не каждому приглянутся заезды по бурелому или заболоченным оврагам. С другой стороны, парни из **Avalon Style** доказали, что в России могут делать рейсинги не только уровня ***Lada Racing Club***.
В этот раз поостережемся делать прогнозы – неблагодарное это дело. Отечественную индустрию до сих пор шатает из стороны в сторону. Надеемся на лучшее, но готовимся к худшему. Чтобы не было разочарований...

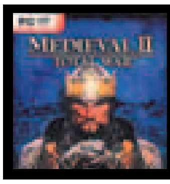
ЛУЧШИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ



1. DREAMFALL: БЕСКОНЕЧНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ



2. COMPANY OF HEROES



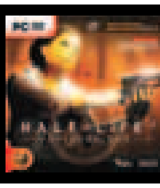
3. MEDIEVAL II: TOTAL WAR



4. ПРИНЦ ПЕРСИИ: ДВА ТРОНА



5. SIN EPISODES



6. HALF-LIFE 2: EPISODE ONE



7. PSYCHONAUTS



8. STUBBS THE ZOMBIE



9. MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE



10. PREY

Еще два-три года назад мы и не мечтали о том, что на российских прилавках появится столько лицензионных игр по доступной цене. Отечественные компании наладили связи с западными издательствами: перевод и издание признанных хитов и просто крепких проектов уже поставлены на конвейер. Помнишь, сколько шумихи было вокруг российского релиза ***Warcraft III: Reign of Chaos*** в далеком 2002-м? **«Софт Клаб»** тогда поспел с локализацией аккурат к мировому релизу. Сегодня этим уже не удивишь. Множество хитов вышло в России и на Западе одновременно (или с небольшой задержкой): достаточно вспомнить хотя бы оперативно переведенные ***Half-Life 2: Episode One***, ***FlatOut 2***, ***Prey***, ***GTR 2***. Список, понятное дело, далеко не полный. Правда, торжествовать пока рановато: к примеру, ***Quake 4***, увидевший свет прошлой осенью, добрался до российских геймеров только в сентябре этого года. Но ведь добрался же! Сейчас уже трудно найти более-менее заметную игру, которая бы не издавалась в России. Зарубежные компании уже не смущают наши проблемы с пиратством, они все активнее выходят на российский рынок. Крупные издательства не отпугивает даже не слишком высокая (по сравнению с тамошней) цена. Свежий пример – недавно подписанный договор между **«1С»** и **Microsoft** о выпуске в нашей стране ряда громких проектов вроде ***Age of Empires*** и ***Halo***. Благодаря этому соглашению локализованные игры от Microsoft будут появляться на прилавках отечественных магазинов значительно быстрее, чем раньше.
Отрадно и то, что наши издатели смело берутся за адаптации MMO-проектов и открытие российских серверов онлайновых игр. За примерами далеко ходить не надо: ***«Бука»*** в минувшем году выпустила ***Guild Wars*** и первый адд-он ***Guild Wars Factions*** (к выходу готовится и второе дополнение ***Guild Wars Nightfall***), **Akella Online** издала глобальный многопользовательский шутер ***PlanetSide*** и MMORPG ***EverQuest II*** (скоро подоспеет и адд-он ***EverQuest II: Echoes of Faydwer***).
Повышается и качество локализаций. Наши издатели все чаще привлекают профессиональных актеров к процессу адаптации лучших проектов. Обрати внимание на ***«Сезон Охоты»*** и ***«Тачки»***: и мультфильмы, и одноименные игры озвучивали одни и те же люди. А в ***FIFA 07*** мы услышали голоса известнейших российских комментаторов **Василия Уткина** и **Василия Соловьева**.
Случаются, конечно, и промахи: качество отдельных локализаций никуда не годится, да и задержки релизов порой весьма ощутимые. Но в целом тенденции весьма позитивные: в минувшем году наши издатели потрудились на славу!

МНЕНИЯ ЭКСПЕРТОВ

Первоначально мы планировали разместить в этой рубрике высказывание авторитетного представителя индустрии, но потом передумали. И решили, что экспертами, оценивающими игры прошлого года, выступят наши редакторы. Во-первых, мы знакомимся с большим числом проектов, нежели любой разработчик – играем и по собственному желанию, и по долгу службы. Во-вторых, общий список победителей не отражает личных предпочтений каждого из сотрудников редакции. Надеемся, тебе будет интересно узнать, за какие игры голосовали представители журнала.



Михаил Бузенков, заместитель главного редактора

1. HITMAN: BLOOD MONEY
2. NEVERWINTER NIGHTS 2
3. MEDIEVAL II: TOTAL WAR
4. COMPANY OF HEROES
5. PREY

После того, как акушерка завопит «Мальчик!», поздно думать о том, кого хотели родители. То же самое и с итогами года. Можно долго рассуждать о качестве прошлогодних шутеров и RTS, но мы имеем то, что имеем. А именно: долгострой ***Prey***, который хочется забросить еще до того, как появятся финальные титры, живописную ***Medieval II*** v.1.1 (в оригинал лучше не играть) и зрелищную ***Company of Heroes***. Последняя со временем сдала позиции ***Dawn of War*** и ***Warcraft III***. С экшеном ***Blood Money*** и RPG Neverwinter Nights 2 ситуация иная. Свои места они добыли в борьбе с множеством достойных конкурентов.



Алексей Ларичкин, главный редактор

1. NEVERWINTER NIGHTS 2
2. HEROES OF MIGHT AND MAGIC V
3. DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC
4. F.E.A.R.: ЭВАКУАЦИЯ
5. САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Хоть я и поклонник ролевок, ни разу не брался за ***Gothic*** или серию ***The Elder Scrolls***. Для меня фэнтезийная игра с видом от первого лица - это брутальный и динамичный экшен вроде ***Dark Messiah***, а не RPG. Сейчас мой фаворит в любимом жанре – ***Neverwinter Nights 2***. Любопытный факт: пятых ***«Героев»*** я от души поругал (было за что!), но провел за ними немало времени – цепляют, несмотря на недочеты. А единственный FPS, который осилил в 2006-м, – ***«Эвакуация»***, адд-он к обожаемому мною ***F.E.A.R.***. Прошлый год считаю удачным – он подарил мне несколько отменных игр.



Андрей Первый, редактор

1. MEDIEVAL II: TOTAL WAR
2. NEVERWINTER NIGHTS 2
3. DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC
4. GOTHIC 3
5. CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

Складывается впечатление, что каждый игровой год оказывается хуже предыдущего. Вроде бы много всего появляется на полках магазинов, а поиграть не во что. Недавно многие ругали «безрыбный» 2005-й, теперь пришла очередь 2006-го. Казалось бы, немало громких проектов претендуют на место в наших сердцах. И мы даже уделили им немного времени. Но ни одну из прошлогодних игр я не готов наградить титулом суперхита. Даже ***Gothic 3***, на которую возлагали столько надежд, – лишь бледная тень своей орденоносной предшественницы. То ли я старею, то ли игры мельчают...

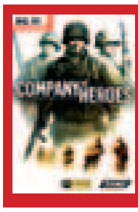


Иван Гусев, редактор

1. DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY
2. HITMAN: BLOOD MONEY
3. TOMB RAIDER: LEGEND
4. COMPANY OF HEROES
5. BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH

Многолетний геймерский стаж позволяет мне быть привередливым. Поэтому в топку ваш ***Oblivion*** и все игры, в названии которых присутствует имя Тома Клэнси. Это очень качественные проекты, но сердцу не прикажешь. А вот ***Dreamfall***, адвенчуру с незамысловатыми паззлами и корявой боевкой, просто обожаю. Ибо сюжет, диалоги, озвучка, дизайн уровней и режиссерская работа в ней – лучшие из всего, что я видел в 2006-м. Порадовали 47-й и Лара «Любовь моя» Крофт, вернувшиеся к нам из отпуска в отличной форме. А ***Company of Heroes*** не знает равных в номинации «Лучшие спецэффекты».

ДЕСЯТКА САМЫХ-САМЫХ



1 COMPANY OF HEROES



2 THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION



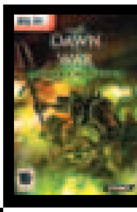
3 NEVERWINTER NIGHTS 2



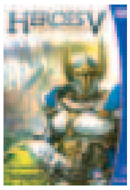
4 DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC



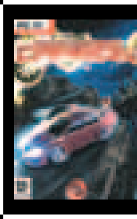
5 PRO EVOLUTION SOCCER 6



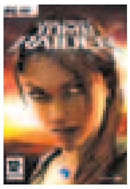
6 WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR DARK CRUSADE



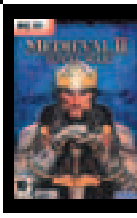
7 HEROES OF MIGHT AND MAGIC V



8 NEED FOR SPEED CARBON



9 TOMB RAIDER: LEGEND



10 MEDIEVAL II: TOTAL WAR

В этот раз мы задались целью подобрать не тройку самых удачных проектов, как год назад, а выдать сразу TOP 10 лучших игр. Казалось бы, что может быть проще? На самом деле задачка оказалась не из легких. Ориентироваться на оценку в журнале для определения этого списка нельзя. Не то чтобы мы ошибались при написании рецензий, просто время вносит свои коррективы. Частенько кажется, что игра сплошь соткана из достоинств, а геймеры ее отвергают. То геймплей оказывается слишком мудреным, то разработчики задвигают на поддержку, и нужные патчи не выходят в срок.
Или вот обратный пример: нивальцы приложили максимум усилий, чтобы устранить ошибки в новой части ***Heroes of Might and Magic***, и пятые «Герои» преобразились... В общем, мы постарались отобрать игры, прошедшие испытание временем: все они достойны места в твоей коллекции!
Что интересно, наибольшее представительство в «десятке самых-самых» получили ролевые и стратегические проекты. Противостояние блокбастеров – благо для игроков. Авторы ***The Elder Scrolls IV: Oblivion*** и ***Gothic 3*** из кожи вон лезли, чтобы именно их творение победило в споре за сердца ролевиков. К сожалению, немцы поторопились и выпустили сыроватую игру. Ей не хватило совсем чуть-чуть, чтобы попасть в наш список. Зато к концу года подоспела великолепная ***Neverwinter Nights 2***.
Стратегоманы за столь удачный для них год должны в первую очередь благодарить **Relic**. Сотрудники этой студии осчастливили нас и кинематографичной ***Company of Heroes***, и отменным адд-оном к ***Warhammer 40.000: Dawn of War***. Их почин поддержали парни из **The Creative Assembly**, создавшие красивейшую ***Medieval II: Total War***. Поклонников пошаговых стратегий тоже не обделили: похоже, они еще не скоро наиграются в пятых «Героев».
Однако не все геймеры могут быть довольны 2006 годом. Огромная армия любителей шутеров осталась не у дел. ***Prey*** – игра неплохая, но на роль хита не тянет, а крошечные дополнения вроде ***Half-Life 2: Episode One*** и ***SiN Episodes: Emergence*** вряд ли способны утолить жажду поклонников этого жанра. Надеемся, в 2007-м таких перекосов не будет, и все геймеры встретят Новый год в одинаково хорошем настроении!

Текст: **Иван Гусев**

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



***Кевин Смит**, режиссер фильмов «Клерки», «Догма»*

На протяжении многих лет люди говорят мне, что я должен сделать игру, посвященную приключениям Джея и Молчаливого Боба. К сожалению, я не тот парень, которому это под силу. Я с удовольствием сочиню сюжет, но вот придумать уровни и боссов не смогу при всем желании. Будет здорово, если ко мне обратятся профессионалы и предложат вместе создать игру о Джее и Молчаливом Бобе.



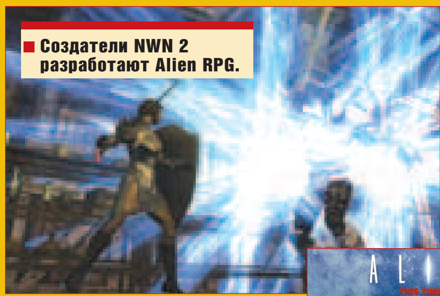
GRAW 2 – этой весной!

Шутер ***Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2*** выйдет позже, чем было объявлено ранее. Изначально **Ubisoft** обещала выпустить игру в первом квартале этого года, теперь же в качестве даты релиза указывают весну. Также чуть сдвинулась премьера PC-версии ***Jade Empire: Special Edition***. Выпуск этой ролевой игры от знаменитой компании **BioWare** перенесен с января на 26 февраля. Ну и, наконец, издательство **THQ** официально сообщила западной публике дату релиза ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*** – март.

3

миллиона экземпляров – MMORPG-серия Guild Wars взяла новый рубеж популярности

OBSIDIAN И GEARBOX ВЗЯЛИСЬ ЗА «ЧУЖИХ»



Создатели NWN 2 разработают Alien RPG.



Следующей игрой Gearbox после BiA: Hell's Highway станет Alien FPS.



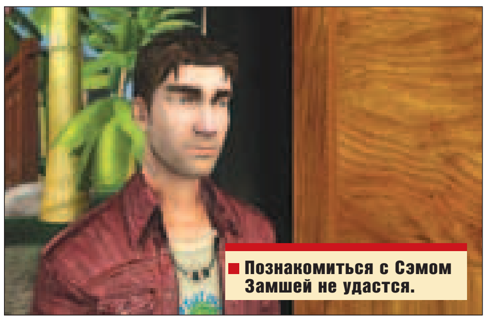
Чужих ждет новая встреча с Рипли.

Игры по мотивам старых фильмов пользуются хорошим спросом. Коммерческий успех ***Scarface*** и ***The Godfather*** – лучшее тому подтверждение. Компания **SEGA** решила не отставать от коллег и анонсировала серию игр по мотивам блокбастера 1979 года «Чужой» (**Alien**) и трех его продолжений. Японцы серьезно отнеслись к начатому делу и наняли именитых разработчиков. Так, ***Alien RPG*** (кодовое название ролевого проекта, действие которого развернется во вселенной Чужих) будет создавать **Obsidian Entertainment**. Студия знакома тебе по ***Knights of the Old Republic II: Sith Lords*** и недавней ***Neverwinter Nights 2***. Что же касается ***Alien FPS***, то производство шутера поручено **Gearbox Software**. Последняя известна прежде всего военной серией ***Brothers in Arms***, а также участием в работе над ***Halo*** и ***Half-Life***. Директоры обеих студий хором благодарят SEGA за оказанное доверие. Кстати, по их словам, сюжеты игр не будут повторять события, показанные в фильмах. Анонсированные проекты только-только начали разрабатывать. На каких платформах выйдут игры, пока не объявлено. Зато доподлинно известно, что их не стоит ждать раньше 2009 года. Сейчас SEGA ведет переговоры о сотрудничестве с актрисой **Сигурни Уивер** (Sigourney Weaver), которая исполнила в фильме роль лейтенанта Рипли.

ЛОУИ СНОВА НА ПЕНСИИ



Лоуи: «Больше никаких игр!»



Познакомиться с Сэмом Замшей не удастся.

Популярный американский юморист **Эл Лоуи** (Al Lowe), обретший культовый статус благодаря квестовой серии ***Leisure Suit Larry***, сообщил, что навсегда покидает игровую индустрию. Ты, возможно, удивишься этому заявлению, ведь меньше года назад Лоуи объявил о создании адвенчуры для взрослой аудитории ***Sam Suede: Undercover Exposure***. Все верно: Эл вместе со старым «боевым» товарищем **Кеном Вегрзином** (Ken Wegrzyn) основал студию **iBase Entertainment**. Однако ветераны индустрии недооценили стоимость разработки для консолей нового поколения. Столь солидных денег у них нет, а выпуск Sam Suede только на PC вряд ли окупит вложенные средства. В общем, квест, над которым корпели больше года, отправили на кладбище недоделанных игр, а вместе с ним приказала долго жить и компания iBase Entertainment. Лоуи вернулся к любимому гольфу и слабоалкогольным коктейлям. Вегрзин продолжает искать инвестора для Sam Suede, но Эл вдруг превратился в пессимиста и теперь не верит, что приятель сможет найти деньги. Наверное, сказывается возраст...


Киношники любят Райта.

Создатель ***SimCity*** и ***The Sims*** **Уилл Райт** (Will Wright) удостоился очередной престижной награды. Его талант и успехи в индустрии электронных развлечений отметила **Американская гильдия продюсеров** (PGA). Премия **Vanguard Award**, которой 20 января кинопродюсеры одарили Райта, вручается за исключительные достижения в сфере новых медиатехнологий. Главный «симовед» планеты стал первым в истории гейм-дизайнером, удостоившимся этой награды. Ранее Vanguard Award получили режиссеры **Джордж Лукас** (George Lucas) и **Джеймс Кэмерон** (James Cameron), а также анимационная студия **Pixar**.

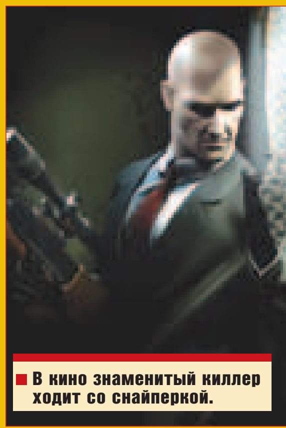

Тот самый профессор.

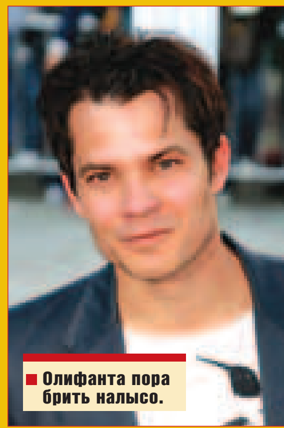
Профессор **Тони МакИнери** (Tony McEnery) из Ланкастерского университета провел любопытное исследование. Он изучил речь и онлайновые дневники британских тинейджеров и подсчитал, что средний словарный запас современного подростка насчитывает 12.600 слов. Это совсем немного – люди постарше используют в два раза больше слов. Виноваты же, как всегда, электронные игры. Подводя итоги исследования, профессор МакИнери поставил всем тинейджерам диагноз – «синдром технологической изоляции». По его мнению, подростки слишком часто проводят время за играми и мало общаются.

ХОДЯТ СЛУХИ

У 47-ГО НОВОЕ ЛИЦО?

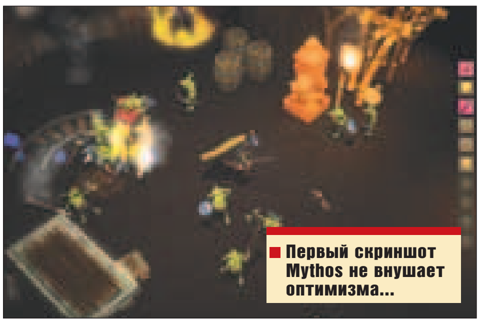

Дизелю не суждено примерить костюмчик 47-го.


В кино знаменитый киллер ходит со снайперкой.


Олифанта пора брить налысо.

Несколько лет назад права на экранизацию экшен-серии ***Hitman*** от датской студии **Io Interactive** были куплены кинокомпанией **20th Century Fox**. В прошлом году дело сдвинулось с мертвой точки – стало известно, что роль 47-го исполнит бритоголовый **Вин Дизель** (Vin Diesel). Поговаривали, актер, являющийся владельцем собственной компании-разработчика **Tigon Studios**, даже пытался перекупить права на Hitman. Однако слухи не подтвердились, и, как стало недавно известно, Вину не суждено «примерить» штрих-код на затылке. Голливудский актер выбыл из проекта, отдав предпочтение боевику и одноименному гоночному экшену ***The Wheelman*** (создается совместными усилиями **Midway Games** и **MTV Films**).
Впрочем, с киноверсией Hitman все в порядке. Автор «Пароль «Рыба-меч» **Скип Вудс** (Skip Woods) недавно завершил сценарий фильма, и получил одобрение от руководства 20th Century Fox. Съемкам дали «зеленый свет», и, по слухам, премьеру картины наметили на конец 2007 года. Продюсером боевика о бесшумном убийце выступит француз **Люк Бессон** (Luc Besson), режиссер «Леона» и «Пятого элемента». Что же касается главной роли, то, по неофициальной информации, она досталась **Тимоти Олифанту** (Timothy Olyphant). На Западе его знают как психованного шерифа из популярного телесериала Deadwood.

FLAGSHIP STUDIOS РАЗРАСТАЕТСЯ


Первый скриншот Mythos не внушает оптимизма...


...зато как хорош Hellgate: London!

Чтобы проверить, все ли в порядке с мультиплеером, большинство разработчиков проводят масштабные бета-тесты. Однако американская **Flagship Studios** пошла другим путем. Руководители студии, объединившей многих экс-сотрудников **Blizzard Entertainment**, решили проверить многопользовательский режим ролевого экшена ***Hellgate: London*** при помощи... другой игры. Для этого они открыли филиал в Сиэтле. Flagship Seattle сейчас занята созданием казуальной action/RPG, нареченной ***Mythos***. С точки зрения геймплея это банальный клон ***Diablo***, однако сетевые технологии он позаимствовал у Hellgate: London. Релиз Mythos ожидается в этом году. Распространяться проект будет исключительно через созданный Flagship Studios сервис **Ping0**, предназначенный для онлайновой дистрибуции игр. Напоследок – пара слов о людях, составивших костяк Flagship Seattle. Возглавляет новую студию **Трэвис Болдри** (Travis Baldree), бывший ведущий дизайнер **Wild Tangent** и бесплатного ролевого экшена ***Fate***. Под его начальством собрались люди, ранее работавшие над ***Total Annihilation***, ***Dungeon Siege*** и ***SWAT 3***.


КИБЕР
ZONA
АРАХИС
ШОК XXL
ТВОЙ
КОД ДОСТУПА
Полностью на русском языке!
В продаже с февраля
2007 года
Реклама
TOMB
RAIDER
начни большую
игру вместе с
ШОК XXL

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Севат Йерли**, президент и исполнительный директор **Crytek

Нас постоянно спрашивают, когда же все-таки выйдет ***Crysis***. Точной даты я пока сообщить не могу, но факты таковы: игра задерживается. Сейчас мы заняты оптимизацией движка, поскольку хотим, чтобы Crysis шел на компьютерах самой разной конфигурации.
В центре внимания также находится мультиплеер.
Так что Crysis появится в магазинах несколько позже, чем планировалось.
Надеемся, в этом году.



Герои Fable 2 чихали на Havok.

Ролевая игра ***Fable 2*** еще далека от релиза, однако уже находится в зоне пристального внимания геймеров. Последних очень порадовал тот факт, что разработчик проекта, **Lionhead Studios**, лицензировала программный пакет **Havok Complete**. В него входит не только лучший из существующих физических движков, но также множество других передовых технологий. Похоже, культовый геймдизайнер **Питер Молине** (Peter Molyneux) искренне верит, что сумеет создать безупречную RPG как в игровом, так и в техническом плане.

6

новых карьер (включая «киберспортсмен») предложит адд-он The Sims 2: Seasons

GAMEX: НОВАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА



Пресс-конференция собрала журналистов не только из игровых изданий.



Представитель «Геймлэнда» Анатолий Норенко рассказал о тенденциях мировой игроиндустрии.

19 декабря 2006 года пресс-центр РИА «Новости» напоминал встревоженный улей. Представители игровых компаний позвали журналистов на пресс-конференцию, посвященную «перспективам развития российского рынка электронных развлечений». Темы поднимались самые разные – от социальных факторов MMO-проектов до противостояния PC и консолей. Однако главным поводом конференции стал анонс игровой выставки **GAMEX**, которая состоится 9–11 марта в комплексе «Крокус-Экспо».
Планы у организаторов грандиозные. Доставлять посетителей в «Крокус-Экспо» будут 80 автобусов от станций метро «Планерная» и «Тушинская», во время выставки пройдет киберспортивный турнир по ***Warcraft III*** (дуэльная дисциплина) с солидным призовым фондом 1.000.000 рублей, а всего на мероприятии ожидается около 100.000 геймеров! Отрадно, что цены на билеты не кусаются – от 150 (один день) до 500 рублей за VIP-пакет. Наше издательство, естественно, не может проигнорировать столь значимое событие. В рамках выставки пройдет церемония награждения **Gameland Award**. Кроме того, ты сможешь заглянуть на стенд **«Геймлэнда»** – мы постараемся, чтобы он был не хуже, чем на **«ИгроМире»**. Другие подробности о **GAMEX**'е ищи на **www.gamex-expo.com**, а в следующем номере **«РС ИГР»** мы опубликуем интервью с организаторами.

GamEX GLOBAL AMUSEMENT MOSCOW EXHIBITION

SCI ПОДРУЖИТ ЛАРУ И БЭТМЕНА



Багз и Даффи: «Нас отдали SCi?!!»



Флинстоуны переезжают в Британию.

Мы уже сообщали о том, что несколько крупных корпораций присматриваются к британскому издательству **SCi Entertainment** и делают недвусмысленные предложения: «Давайте мы вас купим!» После выпуска ***Tomb Raider: Legend*** и ***Hitman: Blood Money*** дела компании идут неплохо, а потому англичане не торопятся расставаться с независимостью. Однако если сделка когда-либо состоится, то, вероятнее всего, покупателем выступит американский медиа-холдинг **Time Warner**. На днях его подразделение – кинокомпания **Warner Bros.** – передало SCi лицензии на разработку игр по мотивам 11-ти популярных фильмов и мультиков. Взамен «братцы Уорнеры» получили 10 процентов акций британской компании. Стоимость сделки составила 66.4 миллиона евро.
На службу к SCi поступили Багз Банни, Даффи Дак, Спиди Гонзалес, Том и Джерри, Флинстоуны. Также в эту несерьезную команду затесался «черный рыцарь» Бэтмен. SCi намерена выпустить порядка двадцати игр по полученным лицензиям. Первые из уже намеченных проектов появятся в 2008 году. Распространять их в Америке будет Warner Bros.



Oblivion – лучший!

Американский телеканал для мужчин **Spike TV** в четвертый раз провел церемонию **Video Game Awards**. Абсолютным чемпионом стала ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***. Она победила в пяти номинациях, включая «Игра года» и «Лучшая RPG». Всего на один приз меньше у шутера ***Gears of War***.
Помпезная церемония награждения сопровождалась выступлениями музыкальных звезд. К сожалению, не обошлось без нападок на геймеров. Местная «Клара Новикова» заявила со сцены, что игроков нужно награждать за борьбу со СПИДом, поскольку они ужасно выглядят, и их попросту никто не хочет». Ох уж эти стереотипы...



Создателям WoW – почет и деньги.

Как ты думаешь, легко ли студии-новичку получить инвестиции в размере 18.5 миллионов долларов? На первый взгляд, это невозможно. Однако все меняется, если компания-новичок состоит из людей, игравших важную роль в создании онлайновой ролевки ***World of Warcraft***. Речь идет о **Red 5 Studios**, во главе которой стоят бывшие арт-директор и руководитель команды WoW. Недавно экс-близзардовцы получили почти двадцать миллионов на развитие от компаний **Benchmark Capital** и **Sierra Ventures**. Деньги будут пущены на разработку дебютного проекта Red 5 – пока не анонсированной MMORPG.

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

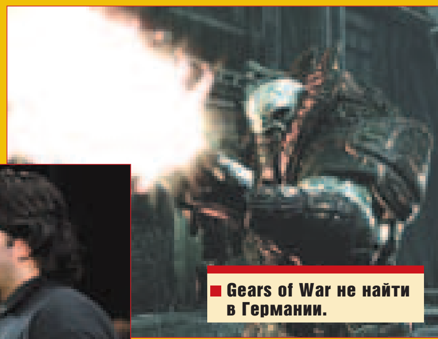
CRYTEK БЕЖИТ ИЗ ГЕРМАНИИ



Нужно быть смелым, чтобы делать Crysis в Германии.



Йерли против спорного законопроекта.



Gears of War не найти в Германии.

Немецкие геймеры давно протестуют против местного законодательства, чрезмерно жесткого по отношению к электронным играм. Германский рейтинговый совет **Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle** запретил ***Doom***, ***Manhunt***, ***Dead Rising*** и многие другие экшены, включая недавний интернациональный хит ***Gears of War***. Однако теперь немецкие власти, обеспокоенные проявлениями агрессии у молодежи, хотят поставить вне закона абсолютно все игры, где убивают людей или человекообразных существ! С подобным предложением в парламент обратились региональные администрации Баварии и Нижней Саксонии. Для тех, кто будет создавать, издавать или распространять «запретные игры» законопроектом предусмотрено серьезное наказание: крупный штраф или даже год тюрьмы.
Как ты, наверное, знаешь, именно в Германии базируется студия **Crytek**, прославившаяся шутером ***Far Cry***. Сейчас компания трудится над, наверное, самым ожидаемым FPS года – ***Crysis***. В этой игре убивают людей. Получается, талантливых разработчиков ждет тюрьма? Возмущенный баварским мракобесием президент и исполнительный директор компании **Севат Йерли** (Cevat Yerli) выступил с гневным заявлением: «Если законопроект будет принят, Германия, вероятно, потеряет Crytek. Нам придется свалить отсюда в другую страну».

КУПИ ИГРУ И ПОЛУЧИ В ПОДАРОК БИБЛИЮ



Left Behind претендует на звание «Худшая игра 2006-го».



Новая игра «еретиков» будет выглядеть лучше Rise of Legends.

Мы уже писали о скандале, в центре которого оказалась постапокалиптическая стратегия ***Left Behind: Eternal Forces***. Многие христианские организации США посчитали сюжет игры ересью и потребовали убрать «бесову поделку» с прилавков магазинов. В ответ студия **Left Behind Games** разослала десятки тысяч демо-дисков по церквям и заручилась поддержкой церковников. Теперь эту RTS распространяют через ларьки, торгующие христианской литературой. Верующие охотно покупают богоугодную игру.
Поскольку дела пошли на лад, Left Behind Games анонсировала адд-он к дебютному проекту. Одновременно в разработке находится полноценный сиквел. Студия решила отказаться от использования своего собственного движка и обратилась за помощью к коллегам. Долгие переговоры с **Big Huge Games**, на счету которой популярные стратегии ***Rise of Nations*** и ***Rise of Legends***, увенчались успехом. Left Behind Games лицензировала современный, высокотехнологичный RTS-движок. Причем это не тот «мотор», возможности которого демонстрировала Rise of Legends, а его усовершенствованная версия.

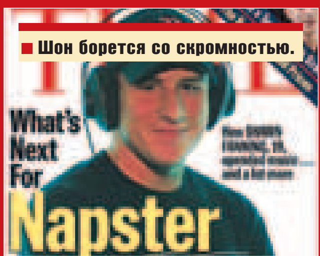

Акелла
Возвращение Легенды
Корсары
ACTION / RPG
Нелинейность в выполнении игровых квестов:
найдите свой путь прохождения
Контрабанда, пиратский разбой, мирная торговля:
выберите свой стиль игры
Поиск сокровищ и участие в масштабных сражениях:
прославьте свое имя в веках
Увеличенное количество городов:
покорите их, или сотрите с лица земли
РЕКЛАМА
Seaward.Ru
© 2006 ООО "Акелла", ©2006 "Seaward.Ru"
ХИТ ZONA
СОЮЗ
Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Брайан Фарго**, основатель и бывший глава издательства **Interplay

Я недавно узнал, что французская компания **Interplay**, которой я в свое время руководил, хочет сделать онлайновую игру по мотивам ***Fallout***. Причем заявленный бюджет проекта – 75 миллионов долларов. Сейчас Interplay ищет инвесторов. Признаться, я сомневаюсь, что игра когда-либо появится. Скажу прямо: не знаю, что они там курят во Франции, но эту дурь следует объявить вне закона.



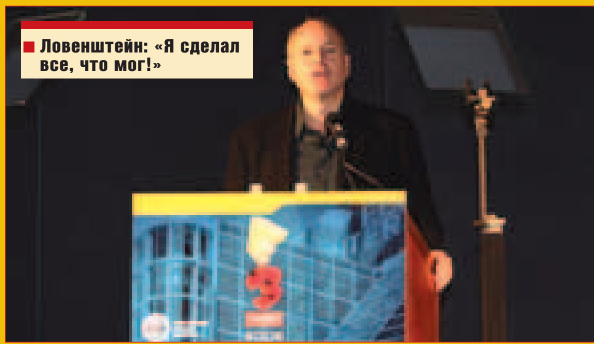
Шон борется со скромностью.

Шон Феннинг (Shawn Fanning) известен как создатель **Napster**, одной из первых программ для обмена файлами. Молодой американец, который по сей день неплохо зарабатывает на своей придумке, свободное время проводит в онлайновой ролевке ***World of Warcraft***. Однако, несмотря на известность, ему трудно общаться с другими игроками и находить «попутчиков» в рейды. Специально для таких «скромняг» Феннинг планирует создать онлайновый сервис **Rapture**, который должен облегчить общение между геймерами.

2

миллиона – тираж шутера Gears of War после двух недель в продаже

УВОЛИЛСЯ ЗАЩИТНИК ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ



Ловенштейн: «Я сделал все, что мог!»



Ловенштейн занимался организацией E3. Да-да, и девочками тоже...

Дуглас Ловенштейн (Douglas Lowenstein) уходит из игровой индустрии. Опытнейший управленец, двенадцать лет он отработал на посту президента **Американской Ассоциации производителей развлекательного программного обеспечения** (ESA). Эта организация представляет и защищает интересы большинства крупнейших игровых издательств. Ловенштейн участвовал в создании знаменитой выставки **E3**, именно он ежегодно руководил ее подготовкой и проведением. Сегодня ESA успешно борется с нападками на игровую индустрию: добивается отмены популистских законов, ограничивающих права издателей, разработчиков и нас, геймеров.

Ловенштейн оставит пост президента ESA в феврале. Разумеется, он уходит не на пенсию, а на другую солидную должность. Дуглас будет управлять новой торговой организацией, название которой предпочел оставить в тайне. По словам Ловенштейна, решение об увольнении далось непросто. Однако ему уже 55, и, кто знает, возможно, новых интересных предложений о работе не последует. Кто станет преемником Ловенштейна на посту президента ESA, пока неизвестно.

ЯПОНЦЫ НАПУГАЮТ ХОЛОДОМ И СВЕТОМ



Создатели Resident Evil 5 не торопятся.

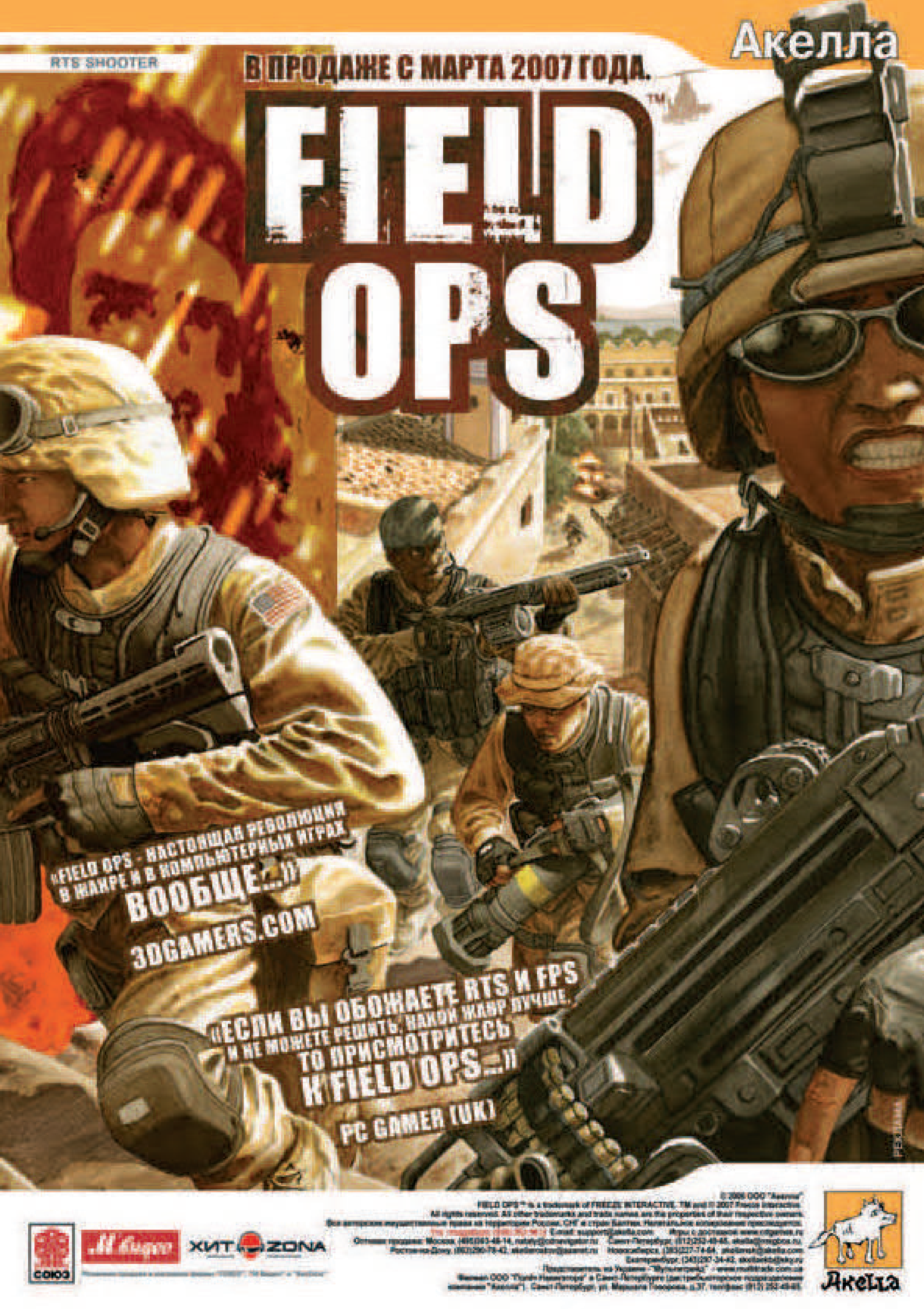


Ямаока-сан обещает всех напугать.

Продюсер японской компании **Capcom Дзюн Такэути** (Jun Takeuchi) одной-единственной фразой сильно огорчил миллионы геймеров по всему миру. Что конкретно он сказал? Цитируем: «***Resident Evil 5*** появится в продаже не раньше 2008 года». Учитывая, что на PC игры серии всегда приходят с опозданием на полтора-два года, персональщики познакомятся с RE 5 в 2010-м. И то если повезет. Кстати, продюсер Такэути также сообщил, что игра будет использовать холод и жару как важные элементы геймплея. Занятно, конечно, но 2010-й год!!! Боже, дай нам силы...

Разговорился и продюсер другой популярной хоррор-саги – ***Silent Hill***. **Акира Ямаока** (Akira Yamaoka) подтвердил: компания **Konami** разрабатывает пятый эпизод. Причем по духу игра напоминает ***Silent Hill 2*** – пожалуй, лучшую часть во всей серии. Команда поставила перед собой интересную задачу: напугать геймеров в Сайлент Хилле при дневном свете. Что ж, если весь город окутают туманом, сделать это будет совсем не сложно.

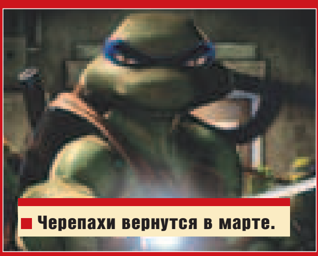
Пока неизвестна даже ориентировочная дата релиза Silent Hill 5. Зато подтверждено: PC-вариант будет.


Акелла
RTS SHOOTER
В ПРОДАЖЕ С МАРТА 2007 ГОДА.
FIELD OPS™
«FIELD OPS - НАСТОЯЩАЯ РЕВОЛЮЦИЯ В ЖАНРЕ И В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ ВООБЩЕ...»
3DGAMERS.COM
«ЕСЛИ ВЫ ОБОЖАЕТЕ RTS И FPS И НЕ МОЖЕТЕ РЕШИТЬ, КАКОЙ ЖАНР ЛУЧШЕ, ТО ПРИСМОТРИТЕСЬ К FIELD OPS...»
PC GAMER (UK)
СОЮЗ
М.Видео
ХИТ ZONA
Акелла



Любишь C&C – люби и бонусы.

Издательство **Electronic Arts** непрозрачно намекнуло геймерам, что каждый истинный поклонник серии ***Command & Conquer*** просто обязан купить коллекционное издание ***C&C 3: Tiberium Wars***. Оно появится в продаже в марте, будет носить подзаголовок ***Kane Edition*** и стоить почти 60 долларов. За десять дополнительных, по сравнению с обычной версией, баксов ты получишь бонусный DVD-диск. На нем: документальный фильм о разработке, сцены из роликов, не вошедшие в игру, а также пять многопользовательских карт и три эксклюзивных скина для юнитов. Плюс пять «обоин» – на десерт.



Черепахи вернутся в марте.

23 марта в кинотеатрах начнут показывать полнометражный анимационный фильм **Teenage Mutant Ninja Turtles**. Ровно за десять дней до большой премьеры черепашки-ниндзя атакуют PC и консоли. Да, все верно: компания **Ubisoft** наконец-то анонсировала экшен по мотивам мультика. Лихие драки и головокружительная акробатика – вот два столпа, на которых держится геймплей ***Teenage Mutant Ninja Turtles***. Сюжет же почти не отличается от заявленного в мультфильме. Разработчики даже специально летали в Гонконг «на съемочную площадку» – почитать сценарий и посмотреть отрывки из картины.

ХОДЯТ СЛУХИ

LEGO ONLINE В РАЗРАБОТКЕ?



Auto Assault геймерам не понравился.



LEGO хочет делать MMORPG?



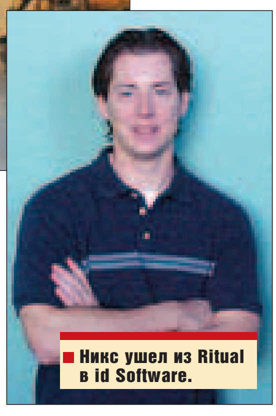
Gears of War продемонстрировал мощь Unreal 3.

Американская студия **NetDevil** известна прежде всего по онлайновой многопользовательской игре ***Auto Assault***. Несмотря на массированную рекламу, проект не заинтересовал широкую аудиторию и влачит жалкое существование (число подписчиков едва перевалило за 20 тысяч). Казалось бы, компании грозит позорный ярлык «Неудачники» и забвение, ан нет! По слухам, NetDevil сейчас работает над двумя высокобюджетными играми. Первая из них – онлайновая; создается по заказу крупного производителя игрушек. Никаких деталей нам пока не сообщили. Известно только, что проект нацелен на детскую аудиторию, и важная роль в нем отведена созданию уникальных предметов в виртуальном мире. Все это наводит на мысль: а не **LEGO** ли является тем самым таинственным заказчиком? Очень даже может быть, особенно если учесть оглушительный успех серии ***LEGO Star Wars***. Второй секретный проект NetDevil – шутер на движке **Unreal 3**. Игра будет на полную катушку использовать возможности «ускорителя физики» **PhysX** от компании **AGEIA**, а значит, практически любой объект в ней можно уничтожить. Руководство студии пока не подтвердило, но и не опровергло слухи. Однако NetDevil точно затевает что-то крупное – недавно штат компании увеличился с пятидесяти человек до ста.

RITUAL ТЕРЯЕТ СОТРУДНИКОВ



Разработку SiN Episodes скоро прекратят?



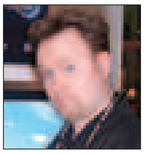
Никс ушел из Ritual в id Software.

Что-то неладное творится со студией **Ritual Entertainment**, порадовавшей и одновременно смутившей нас в прошлом году неоднозначным шутером ***SiN Episodes: Emergence***. То ли в офисе компании завелись привидения, то ли дела идут неважнецки – ничем иным массовый побег важных сотрудников объяснить нельзя. За короткий срок студию оставили: исполнительный директор **Стив Никс** (Steve Nix), вице-президент **Том Мастейн** (Tom Mustaine), дизайнер уровней **Джон Скуч** (John Schuch) и еще несколько хороших парней. Все они разбежались по **id Software**, **3D Realms** и другим компаниям.

В Ritual предпочли никак не комментировать случившееся. Директором студии назначили главного программиста SiN Episodes: Emergence **Кена Харвуда** (Ken Harwood). В заявлении для прессы Харвуд, как положено в таких случаях, уверил: дела Ritual идут хорошо как никогда, и он полон оптимизма. Кен также отметил, что в 2007 году компания намерена завершить текущие проекты и взяться за новые. Косвенно он подтвердил: второй эпизод SiN Episodes, вероятно, станет последним.


Акелла
СТРАТЕГИЯ
ВЕЛИКИЕ БИТВЫ
КУРСКАЯ ДУГА
GAME STUDIOS
NIVAL INTERACTIVE
Битва на Курской Дуге - кульминация Великой Отечественной Войны, апофеоз самоотверженного героизма и кровопролитной жестокости. Нацисты проигрывают на ключевом, Восточном, направлении: в Сталинграде повержена армия генерала Паулюса. Силы Красной Армии воодушевлённо атакуют: немец бежит от Москвы. Коса нашла на камень и высекла искру грандиозного пожарища. Ещё никогда стратегия в реальном времени не была так филигранно точна и послушна исторической правде. Продуманная игровая механика допускает использование всего богатства реальных стратегий и тактик на стороне СССР и фашистской Германии.
ВЕНЕЦ ЭВОЛЮЦИИ СЕРИАЛА «БЛИЦКРИГ» ДЛЯ ИСТИННЫХ ЦЕНИТЕЛЕЙ ЖАНРА!
СОЮЗ
М.Видео
ХИТ ZONA
Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Том Мастейн, *бывший вице-президент* ***Ritual Entertainment***

На примере ***SiN Episodes: Emergence*** стало ясно – мир не готов к цифровой дистрибуции и играм, разбитым на несколько эпизодов. Мы заработали на Emergence примерно столько, сколько ожидали, но, признаться, надеялись на большее. Продавать же SiN Episodes в магазинах вообще оказалось неразумно. Из-за цены в 19 долларов игру сразу же отправляли в корзины, где валялись уцененные товары.



Sensible Soccer – работа Kuju.

Британская студия **Kuju Entertainment**, действующая в игровой индустрии вот уже 17 лет, может потерять независимость. Ее хотят захватить немцы – интерес к создателям ***Sensible Soccer 2006*** и ***Conspiracy*** выказала крупная германская компания **Catalis N.V.** Потенциальный покупатель предлагает 8.6 миллионов долларов. Британцы пока колеблются. Видимо, хотят догнать сумму до 9 «лимонов». Немцы заверили, что не собираются менять профиль деятельности Kuju, так что при любом раскладе студия продолжит делать игры.

5

наград German Game Developer Award завоевала *Gothic 3* в Германии

4D RULERS КЛЯНЧИТ ДЕНЬГИ У ГЕЙМЕРОВ



Разработчики уверяют, что знают толк в мультиплеерах.



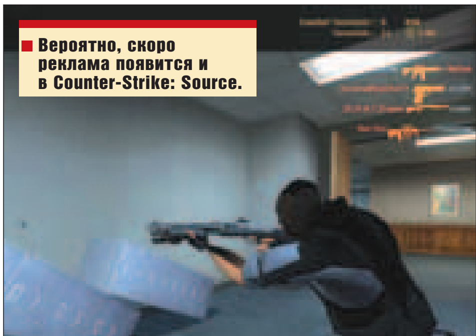
Рабочее название новой игры 4D Rulers – Gore 2.

Любопытную бизнес-схему предложила геймерам студия **4D Rulers**. Смысл ее прост: мы всем миром инвестируем компанию, она делает многопользовательский шутер, зарабатывает деньги на внутриигровой рекламе и отчисляет нам проценты.
Студия 4D Rulers существует около 10-ти лет. За эти годы она разродилась лишь одним крупным проектом – ***Gore***. Вряд ли ты помнишь этот шутер 2002 года, но поверь нам, игра была плоха.
– Не согласны! – возражают 4D Rulers.
– Да, однопользовательская кампания вышла ужасной. Но это издатель виноват – он настоял на добавлении сингла. Мы же хотели сделать Gore исключительно многопользовательским проектом. А мультиплеер удался! И в нашей новой игре акцент будет сделан на сетевых схватках.
4D Rulers находится на грани банкротства. Однако разработчики хотят предпринять последнюю попытку выжить. Они готовы за полгода сварганить играбельную демку многопользовательского шутера. Все упирается в деньги – 40 тысяч долларов, а лучше еще больше. Сотрудники 4D Rulers обещают питаться только лапшой, но сделать игру, внедрить в нее рекламу и вернуть геймерам инвестиции. Получится ли – покажет время. Однако за первые три дня с момента публикации в интернете обращения компания получила 27 тысяч баксов от простых геймеров. Чудеса, да и только!



В свое время критики разругали Gore.

В «КОНТРЕ» ПЕРЕРЫВ НА РЕКЛАМУ



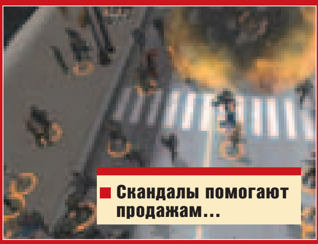
Вероятно, скоро реклама появится и в Counter-Strike: Source.



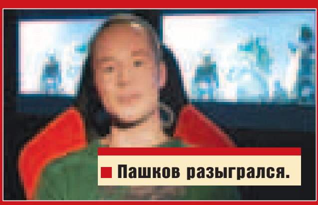
Здесь могла быть ваша реклама...

В прошлом году компания **IGA Worldwide**, занимающаяся размещением рекламы в играх, самовольно добавила постеры, пропагандирующие сеть быстрого питания Subway, в многопользовательский шутер **Counter-Strike**. Правовладельцу «Контры» – **Valve Software** – такая затея не понравилась, и рекламу запретили. Как оказалось, лишь на время. Недавно IGA Worldwide и Valve Software договорились о цене вопроса (нам, впрочем, сумму не озвучили), и с 2007 года в оригинальном Counter-Strike появятся коммерческие объявления. Специальные щиты и постеры разбросают по картам, кроме того, будь готов к посланиям от торговых компаний в таблице результатов. «Акция» пока не распространяется на ***Counter-Strike: Source***, поскольку ее цель – выяснить эффективность рекламы и оценить реакцию геймеров.
Боссы Valve Software уверяют, что их действиями руководит желание помочь создателям модов (часть доходов с рекламы пойдет авторам «Контры») и показать всем талантливым разработчикам, как можно зарабатывать деньги. Если честно, мы сомневаемся в искренности подобных заявлений.


Акелла
RPG
Silverfall
В
олшебный мир Нельвё уже никогда небудет прежним. Достижения технологии не оставляют места колдовским чудесам. Согласие сменяется раздором. Защитники магии ополчились на строителей машин. Однако новая опасность поглотит и тех, и других. Грохот войны всех против всех пробудил Древнее Зло. Только настоящий герой видит то, чего не замечают остальные. Так почему же ты до сих пор читаешь этот отрывок летописи и бездействуешь? Ружьем, посохом или острым мечом спаси родной Нельвё.
8 самобытных рас на выбор
Необычный и увлекательный сюжет
У героя может быть до 8 спутников, которые меняются под Вашим влиянием
Прорва побочных квестов!
От выбора стороны зависит облик, экипировка и таланты
Мощный графический движок с поддержкой PhysX и Ragdoll
Более 160 разношёрстных или вовсе чешуйчатых монстров
Система настройки героя позволяет задать пол, возраст, внешность...
Monte Cristo
PhysX ageia
Акелла
ХИТ ZONA
СОЮЗ


Скандалы помогают продажам…

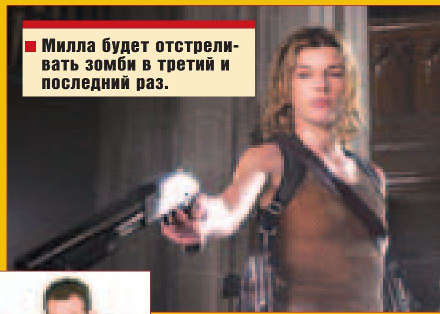
Шумиха вокруг стратегии ***Left Behind: Eternal Forces*** никак не уляжется. Сначала против игры выступил ряд христианских организаций, которые посчитали ее ересью. Теперь «богоугодный проект» **Left Behind Games** ругают мусульмане. Им не понравилось, что некоторые злодеи в стратегии, посвященной жизни на Земле после Апокалипсиса, носят арабские имена. Мусульмане обвинили разработчиков в разжигании межнациональной розни и требуют запретить продажу Left Behind. Если честно, слишком много внимания уделено такой дрянной игре. Оставьте ее в покое, и о ней быстро позабудут.

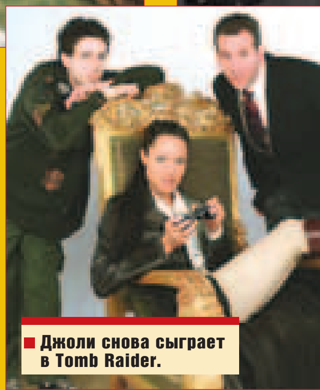

Пашков разыгрался.

В середине января на телеканале **MTV Россия** состоялась премьера **«Виртуалити»**, новой программы об играх и компьютерных развлечениях. Получасовая программа выходит два раза в месяц по пятницам и носит новостной характер. Названия рубрик говорят сами за себя: «Хит», «Ловкий трюк», «Геймеры против игр», «Гаджет» и «Звездные игры». Также в каждом выпуске «Виртуалити» ее ведущий **Юра Пашков** – виджей MTV и геймер – представляет хит-парад «Великолепная семерка». Места в игрочарте распределяются по результатам онлайн-голосований на крупных спецпорталах Рунета и сайте **www.mtv.ru**.

КОЕ-ЧТО О ТРЕТЬИХ ЧАСТЯХ


Второй Tomb Raider еле-еле окупился…


Милла будет отстреливать зомби в третий и последний раз.

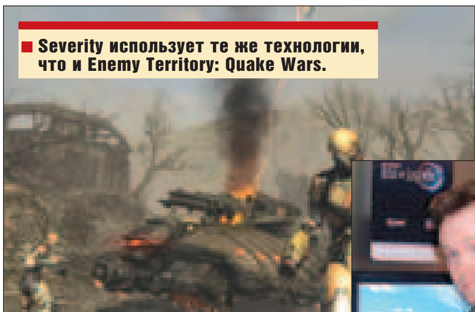

Джоли снова сыграет в Tomb Raider.

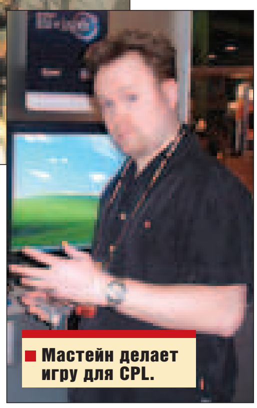
Поступила очередная пачка новостей касательно фильмов по мотивам игр. Ничего сенсационного, но фэны серий ***Tomb Raider*** и ***Resident Evil*** наверняка заинтересуются. Начнем с Tomb Raider. Как ты помнишь, первый фильм о Ларе Крофт собрал приличную кассу по миру, а вот второй не оправдал надежд продюсеров и с большим трудом отбил бюджет. Тем не менее, третья часть все-таки будет снята. Это официальная информация, ее озвучил представитель кинокомпании **Paramount**. **Анджелина Джоли** (Angelina Jolie), быстро сбросившая вес после рождения ребенка, твердит, что готова снова сыграть Лару Крофт, если будет приличный сценарий. Решением именно этого вопроса сейчас и озабочена Paramount. Сценарий уже в работе. По слухам, возможен перезапуск серии (то есть ее фактически начнут «с чистого листа»). Аналогичные примеры: «Бэтмен: Начало» и недавний «Казино Рояль».

Перейдем к Resident Evil. В свое время мы писали, что кинокомпания **Constantin Film** намерена снять четыре серии «зомби-эпопеи». Однако с недавних пор компания Sony во всех рекламных материалах именует боевик **Resident Evil: Extinction** «третьим и последним фильмом» киносаги. То ли нас вводят в заблуждение, то ли RE 4, действие которого должно было происходить в Японии, отменили.

ГОРЯЧАЯ НОВОСТЬ

CPL ДЕЛАЕТ ИГРУ ДЛЯ КИБЕРСПОРТСМЕНОВ


Severity использует те же технологии, что и Enemy Territory: Quake Wars.


Мастейн делает игру для CPL.

Бывший вице-президент **Ritual Entertainment Том Мастейн** (Tom Mustaine) отныне работает на **Лигу профессиональных киберспортсменов** (CPL). Организация, проводящая самые престижные турниры прогеймеров, открыла собственную студию. Мастейну предложили возглавить ее, и он согласился, не раздумывая. Заполучив на борт такого профессионала, CPL анонсировала свой первый проект – многопользовательский шутер ***Severity***.

Переговоры касательно специальной игры для киберспортсменов велись уже давно. Ходили слухи, что проект будет создавать Ritual или **Gearbox Software**. Однако, очевидно, CPL не удалось прийти к соглашению с какой-либо студией, и в конце концов Лига взяла дело в свои руки. Severity создается при помощи компании **id Software**. Последняя предоставила усовершенствованный движок ***Doom 3*** и технологию ***Megatexture***, обеспечивающую невероятную четкость текстур. Severity, отчасти напоминающая игры серии ***Unreal Tournament***, предложит несколько режимов игры, созданных с учетом пожеланий киберспортсменов. Игра выйдет на PC и консолях нового поколения в конце года.


Акелла
RACING
Alarm For Cobra 11 Nitro
Спецотряд Кобра 11
Полицейский Армагеддон
Свободный асфальт городских джунглей и деревенских проселков - территория под контролем полицейских.
Каскадёрские трюки на бешеных скоростях - полицейские методы.
Немцы - сдержанный и угрюмый народ, который делает очень качественные автомобили и крайне аккуратно их водит. Автобан - длинная и ровная магистраль, по которой педантичные немцы аккуратно ездят на своих качественных автомобилях. Дорожный полицай - мрачный немец с полосатым жезлом, молча и неподвижно стоит на обочине автобана. Гоночный симулятор - скучный жанр компьютерных игр, где надо кататься по кругу на перегонки с не слишком умными соперниками.
И это не самый полный список стереотипов, которые легко и быстро опровергает Alarm For Cobra 11 Nitro.
Новый симулятор дорожного автобезумия покажет наглядно, что есть полицайские гонки!
Alarm For Cobra 11 Nitro - ударь жаркой погоней по автостраде!
SYNETIC
СОЮЗ
М.Видео
ХИТ ZONA
Акелла

Текст: **Виктор "Prozed" Бардовский**

Видеотактика, демки, мувик на диске!

ПОСЛЕДНИЙ ТУРНИР ГОДА



Россиянин Cooller так и не поймал «свою» игру...



Джонатан «Fatal1ty» Венделл разогревается перед финальным матчем.

Подошел к концу последний крупный турнир уходящего года – **World Series of Video Games 2006 Final** (WSVG), который проходил с 8 по 11 декабря в Нью-Йорке. Официальными дисциплинами стали: ***Counter-Strike***, ***Warcraft III: The Frozen Throne*** и ***Quake 4***. В каждой из них участвовали лучшие из лучших, в том числе и наш соотечественник **Cooller** (в номинации ***Quake 4***). К сожалению, он занял лишь «почетное» четвертое место и не вошел в призовую тройку. Россиянин не смог одолеть парочку американцев – **Socrates**'а и **Fatal1ty**, а кроме того известного шведа **Toxic**'а, который в этом году не проиграл ни в одном крупном соревновании. В номинации ***Warcraft III: The Frozen Throne*** неожиданно для всех победу одержал голландец **Grubby**, одолевший в финальном поединке корейского «госу» **Sweet**'а. В отличие от Toxic'а Grubby уже около полугода не мог добиться значимых результатов ни в одном состязании. Правда, для спортсмена такого уровня важным является лишь чемпионский титул. В ***Counter-Strike*** сильнее всех оказалась пятерка из Германии, носящая имя **Attax**. В финале парни разделались с американцами из команды **Team 3D**. Итоговый счет их схватки – 21 : 19.

Победители WSVG 2006 Final

Counter-Strike

1 место – Attax (Германия), $50.000 и часы Rolex каждому игроку;

2 место – Team3D (Америка), $25.000;

3 место – Fnatic (Швеция), $10.000.

Warcraft III: The Frozen Throne

1 место – Grubby (Голландия), $20.000 и часы Rolex;

2 место – Sweet (Корея), $10.000;

3 место – Fov (Корея), $5000.

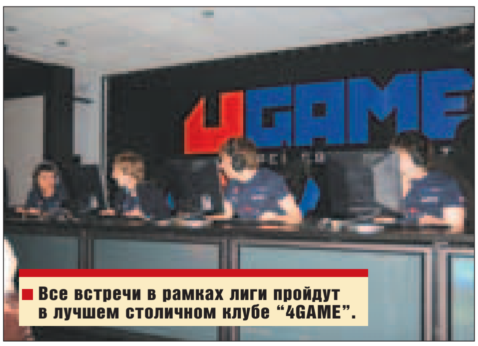
Quake 4

1 место – Toxic (Швеция), $20.000 и часы Rolex;

2 место – Fatal1ty (Америка), $10.000;

3 место – Socrates (Америка), $5000.

ОТКРЫТИЕ ВТОРОГО СЕЗОНА НПКЛ

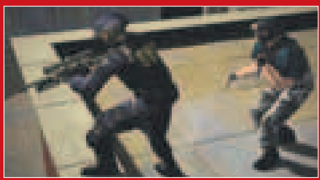


Все встречи в рамках лиги пройдут в лучшем столичном клубе "4GAME".

Как всегда с большим размахом прошло открытие очередного сезона по ***Counter-Strike*** от «Национальной Профессиональной Киберспортивной Лиги» (НПКЛ). Призовой фонд составил **$100.000**. На этот раз на церемонию пригласили датских звезд из команды **Meet Your Makers** во главе с небезызвестным **Element**'ом. Им предстояло участвовать в шоу-матче с предыдущим чемпионом – **Virtus.pro**. В результате уверенную победу одержала российская пятерка: игра на первой карте (de_nuke), закончилась со счетом 16:12, а на второй (de_dust2), – 16:11. Этот триумф еще раз подтвердил, что отечественные любители «контры» могут сражаться на равных с признанными мастерами из Европы. После окончания шоу-программы организаторы огласили список команд-участниц второго сезона Лиги.

Участники второго сезона НПКЛ:

1. mtd (Москва)
2. forZe (Москва)
3. CSKA (Москва)
4. Virtus.pro (Москва)
5. Empire (Москва)
6. Aggressive Attack (Москва)
7. Begrip Gaming (Москва)
8. 3000$ (Санкт-Петербург)
9. Cyber (Иваново)
10. gameArt (Сыктывкар)
11. Sevenpro (Орел)
12. TRAP (Нижний Новгород)



СУРОВОЕ ВРЕМЯ

Денис **"diNGo"** Коломенский, игрок столичной команды по Counter-Strike – **Begrip Gaming**, подвергся нападению неизвестных. Он получил травму - перелом челюсти в двух местах и сейчас находится в больнице. По словам менеджера команды, это было не простое нападение, а тщательно спланированная акция. Пока что он не раскрывает подробностей, но уже известно, что diNGo пробудет в больнице около месяца. В это время его будет заменять Кирилл **"Brhr"** Воробьев. Из-за этих печальных событий ребята не смогут приехать на **CPL Winter**, однако Begrip Gaming продолжит участвовать во всех российских соревнованиях.



Теперь Cooller'у осталось одолеть своего главного соперника – Toxic'a!

BACK TO THE BASICS!

По различным причинам в прошедшем крупном турнире **CPL Winter**, который состоялся 16–18 декабря в Далласе, не смогли принять участие такие видные в дисциплине ***Quake III Arena*** геймеры, как **Fatal1ty**, **Fox** и **Stermy**. Все они объяснили свой отказ тем, что в данный момент их подготовка далека от идеала, и поэтому они предпочитают повременить с «возвращением к истокам». Тем проще было россиянину **Cooller**'у, который тщательно готовился к турниру со своим спарринг-партнером **Socrates**'ом.


Акелла
ЖАНР ГОНКИ
TEST DRIVE
unlimited
ATARI
eden
GAMES
РЕКЛАМА
Огромный тропический остров, по которому протянулось более 1500 километров дорог
Более 100 лицензированных автомобилей от 25 крупнейших мировых концернов: Lamborghini, Aston Martin, Mercedes, Audi, Lotus, Dodge, Jaguar
Каждая модель автомобиля абсолютно идентична своему реальному прототипу
Возможность провести тюнинг авто, используя оригинальные запчасти из реальных каталогов компаний-производителей
Все внешние элементы и детали салона – от магнитолы до стеклоочистителей – полностью функциональны
Детально проработанный многопользовательский режим: игрок может вступать в автоклубы, торговать машинами, устраивать гонки с друзьями или конкурирующими клубами
Test Drive® Unlimited © 2006-2006 Atari Inc.
СОЮЗ
ВИДЕОЛЕНД
Акелла



Hooch покинул Virtus.pro, но играть в «контру» продолжит.

РОКИРОВКА

Произошло то, чего вся столичная киберспортивная тусовка ждала больше года: «блудный сын» команды Virtus.pro **Виктор “Sally” Филимонченко** вернулся в родные пенаты. Напомню, что в 2005 году он был «уволен» из команды за то, что систематически пропускал тренировки, и это могло привести к поражению на соревнованиях. В тот момент его место занял **Дмитрий “Hooch” Богданов**. Последний недавно официально заявил, что прекращает активные тренировки и станет уделять время личной жизни и учебе. Sally же давно говорил о желании вернуться, и руководство приняло решение дать ему второй шанс.

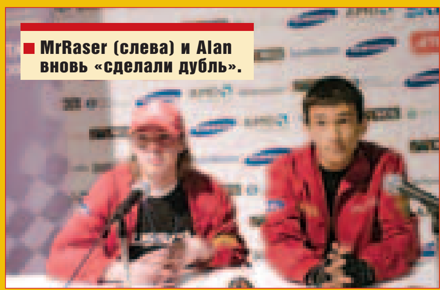


Мастерство Lucifer’а растет не по дням, а по часам!

АЗИАТСКАЯ БИТВА

Закончился амбициозный турнир от **PPSteam**. Одной из главных задач организаторов было выяснить, какой из народов двух азиатских стран сильнее в дисциплине ***Warcraft III: The Frozen Throne***. Для этой цели на мероприятие пригласили по восемь лучших игроков из Китая и Южной Кореи. Победителем состязания стал корейский прогеймер **Lucifer**, который сейчас защищает честь европейского клана **Meet Your Makers**. Вторым финишировал тоже представитель Кореи – **Sweet**. И лишь на третьем месте обосновался китаец **Infi**. Стоит отметить, что в состязаниях не принимал участия лучший китайский игрок за Альянс – **Sky**.

ЧЕМПИОНАТ РОССИИ 2006 ЗАВЕРШЕН!



MrRaser (слева) и Alan вновь «сделали дубль».

3 декабря завершился официальный **Чемпионат России 2006**. Кибератлеты бывшего СНГ собрались в столице для того, чтобы определить сильнейших в шести дисциплинах: ***Counter-Strike***, ***Quake 4***, ***Warcraft III: The Frozen Throne***, ***NFS: Most Wanted***, ***FIFA 2007***, ***StarCraft: Brood War***.
Лучшим среди «квакеров» стал петербуржец **Cast**. На футбольном поле блистал москвич **Integral**, который ранее не был замечен ни на одном крупном состязании. Среди любителей Warcraft победу праздновали парни из Уфы – **Frizzer** и **Rob**. В главной дисциплине соревнований (Counter-Strike) снова лидировала московская команда – **Virtus.pro**. Схватки по ***StarCraft: Brood War*** завершились триумфом украинца **White-Ra**, вновь доказавшего, что в отсутствие **Androide**’а и **EX**’а равных ему нет. В ***NFS: Most Wanted*** всех обогнали **MrRaser** и **Alan**.

Победители Чемпионата России:

Counter-Strike
I – Virtus.pro (Москва), 125.000 рублей;
II – CSKA (Москва), 75.000 рублей;
III – tp-uSports (Уфа), 50.000 рублей.

Warcraft III: The Frozen Throne
I – Frizzer (Уфа), 25.000 рублей;
II – Rob (Уфа), 15.000 рублей;
III – Kemper (Ижевск), 10.000 рублей.

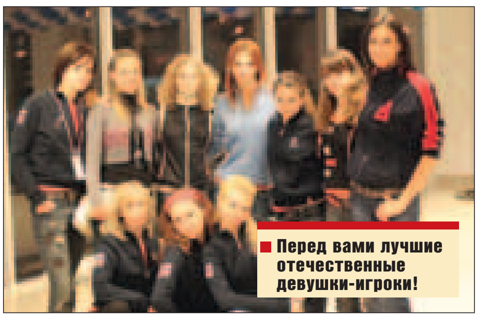
Quake 4
I – Cast (Санкт-Петербург), 25.000 рублей;
II – Ash (Екатеринбург), 15.000 рублей;
III – Prodigy (Омск), 10.000 рублей.

StarCraft: Brood War
I – White-Ra (Одесса), 25.000 рублей;
II – Demich (Челябинск), 15.000 рублей;
III – Escape (Тула), 10.000 рублей.

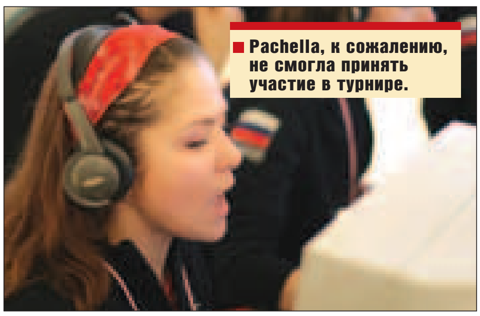
Need For Speed: Most Wanted
I – MrRaser (Москва), 25.000 рублей;
II – Alan (Москва), 15.000 рублей;
III – Irvine (Челябинск), 10.000 рублей.

FIFA 2007
I – Integral (Московская Область), 25.000 рублей;
II – Alan Parker (Хабаровск), 15.000 рублей;
III – Xaxotun (Москва), 10.000 рублей.

ЖЕНСКАЯ ШКОЛА СНАЙПЕРОВ



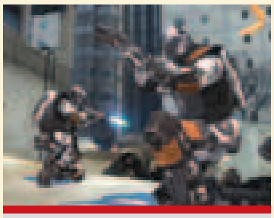
Перед вами лучшие отечественные девушки-игроки!



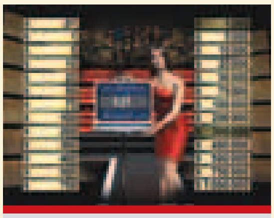
Pachella, к сожалению, не смогла принять участие в турнире.

Соревнования лучших стрелков в ***Counter-Strike*** под названием **Best Aimers Cup** весьма популярны в интернете. Теперь они обрели свое логическое развитие: отныне поединки проходят не только среди мужчин, но и среди женщин. На первый подобный турнир были приглашены 16 представительниц слабого пола со всего мира, в том и числе и наша с вами соотечественница **Pachella** (между прочим, капитан российской женской CS-команды **Megapolis**). Но из-за своей занятости она так и не смогла принять в нем участие. Ее место заняла француженка **Diamond**. Все матчи проходили на карте aim_map, где одной из участниц требовалось одержать до 16 побед. В итоге в финал прошли представительницы Норвегии – **Xenia** и **Talin**. Последняя одержала победу со счетом 16:7. Однако все мы помним, что «женские» турниры по ***Quake III Arena*** связаны с громкими скандалами. Дело в том, что за девушек частенько доигрывают представители противоположного пола. Поэтому серьезно к этому мероприятию относиться не стоит. Однако не за горами очередной турнир серии, где обязательно примут участие и наши снайперши.

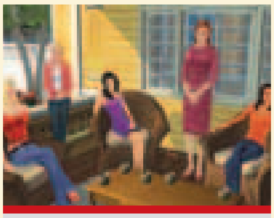

Акелла
RPG
древний миф был реальнее
современных выпусков теленовостей. Сегодня старинная
легенда оказалась напрочь забыта. Забыта намеренно, забыта из
страха разбередить страшные раны минувшего. Пришла пора
вспомнить предание о коварстве богов и доблести смертных
воинов… На жарком востоке восстал могущественный демон Сет.
Только четверо отважных готовы совладать со злом: северный
варвар, жрец ацтеков, маг из Египта и греческий воитель.
Чьих же кровей и каких краёв был герой? Как смог
одиночка одолеть несметные полчища тьмы?
Что стало с победителем? Разное говорят…
Стряхни вековую пыль с правды!
LOKI
… БОГАМИ СТАНОВЯТСЯ!
РЕКЛАМА
ХИТ ZONA
СОЮЗ
Акелла



Battlefield 2142



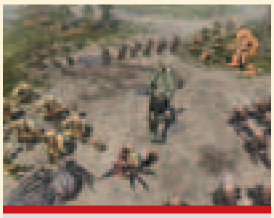
Deal or No Deal



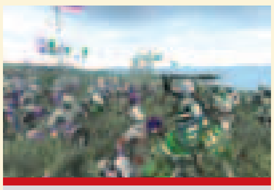
Desperate Housewives: The Game



FIFA 07



BFME II – The Rise of the Witch-King



Medieval II: Total War

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ / ДЕКАБРЬ 2006 ГОДА

26 ноября–2 декабря

Название игры	Издатель
01. The Sims 2: Pets	**Electronic Arts**
02. World of Warcraft	**Blizzard Entertainment**
03. Deal or No Deal	**Global Star Software**
04. Microsoft Flight Simulator X Deluxe	**Microsoft**
05. The Sims 2: Glamour Life Stuff	**Electronic Arts**
06. Medieval II: Total War	**SEGA**
07. The Sims 2	**Electronic Arts**
08. The Sims 2: Happy Holiday Stuff	**Electronic Arts**
09. Battlefield 2142	**Electronic Arts**
10. Desperate Housewives: The Game	**Buena Vista Games**

3–9 декабря

Название игры	Издатель
01. The Sims 2: Pets	**Electronic Arts**
02. World of Warcraft	**Blizzard Entertainment**
03. Microsoft Flight Simulator X Deluxe	**Microsoft**
04. Medieval 2: Total War	**SEGA**
05. The Sims 2: Happy Holiday Stuff	**Electronic Arts**
06. The Sims 2	**Electronic Arts**
07. Deal or No Deal	**Global Star Software**
08. Nancy Drew: The Creature of Kapu Cave	**Atari**
09. Cars: Radiator Springs Adventures	**THQ**
10. Battlefield 2142	**Electronic Arts**

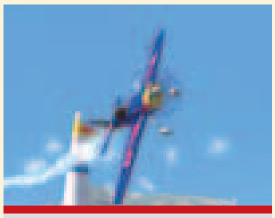
ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ / ОКТЯБРЬ 2006 ГОДА

3–9 декабря

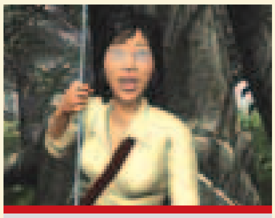
Название игры	Издатель
01. The Sims 2: Pets	**Electronic Arts**
02. Football Manager 2007	**SEGA**
03. FIFA 07	**Electronic Arts**
04. Medieval II: Total War	**SEGA**
05. BFME II – The Rise of the Witch-King	**Electronic Arts**
06. The Sims 2	**Electronic Arts**
07. Warhammer: Mark of Chaos	**Koch Media**
08. Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade	**THQ**
09. Battlefield 2142	**Electronic Arts**
10. Championship Manager 2007	**Eidos Interactive**

10–16 декабря

Название игры	Издатель
01. The Sims 2: Pets	**Electronic Arts**
02. Football Manager 2007	**SEGA**
03. FIFA 07	**Electronic Arts**
04. Medieval II: Total War	**SEGA**
05. The Sims 2	**Electronic Arts**
06. BFME II – The Rise of the Witch-King	**Electronic Arts**
07. Warhammer: Mark of Chaos	**Koch Media**
08. Battlefield 2142	**Electronic Arts**
09. Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade	**THQ**
10. Championship Manager 2007	**Eidos Interactive**



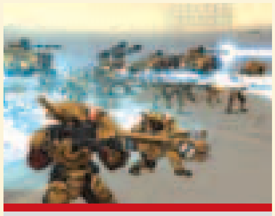
Microsoft Flight Simulator X Deluxe



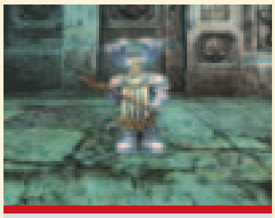
Nancy Drew: The Creature of Kapu Cave



The Sims 2



Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade



Warhammer: Mark of Chaos



World of Warcraft

Как всегда под Рождество, в американских чартах начинается настоящий симс-беспредел. ***The Sims 2*** с ее многочисленными наборами гламурного барахла расхватывают точно горячие пирожки. Конкурировать с титаном, созданным **Уиллом Райтом** (Will Wright), могут только избранные – проверенные временем, закаленные в схватках за место под солнцем серии вроде ***Microsoft Flight Simulator***, ***Total War*** или ***Battlefield***. Протискиваются в чарты и трехгрошовые продукты массового потребления вроде ***Deal or No Deal*** и ***Desperate Housewives: The Game***, каждая из которых стоит не дороже двадцатки баксов. Не обошлось и без любимицы всех девочек среднего школьного возраста – юной сыщицы Нэнси Дрю, которая, не будь она вымышленным персонажем, скоро праздновала бы столетний юбилей. Специально к Рождеству издательство **Atari** подогнало очередную адвенчуру ***Nancy Drew: The Creature of Kapu Cave***.

В Британии покупатель чуть разборчивее, чем в Штатах. Нэнси Дрю, во всяком случае, там не особо жалуют. Зато англичане сходят с ума по футбольным менеджерам и великоужасной серии ***FIFA***. А в минувшем декабре жители туманного Альбиона фанатели еще и от вселенной **Warhammer**. Хорошие стратегии в этой стране любят не меньше, чем футбольные менеджеры.

За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Февраль 2006 – апрель 2007 годов

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
Age of Conan	MMORPG	I квартал 2007
Backyard Basketball 2007	Simulation	I квартал 2007
Bass Pro Shops Trophy Hunter 2007	Simulation	I квартал 2007
Battlestations: Midway	Action	I квартал 2007
Beer Tycoon	Strategy	I квартал 2007
Biker Mice from Mars	Racing/Action	I квартал 2007
CellFactor: Revolution	Shooter	I квартал 2007
City Life: World Edition	Simulation	I квартал 2007
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Strategy	Март 2007
Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur	MMORPG	Февраль 2007
Dead Reefs	Adventure	05 февраля 2007
Dungeons & Dragons Online: Stormreach — Forsaken Lands	MMORPG	I квартал 2007
Enemy Territory: Quake Wars	Shooter	Март 2007
Europa Universalis III	Strategy	I квартал 2007
Field Ops	Strategy	I квартал 2007
Freak Out	Simulation	I квартал 2007
Fuel	Racing	08 февраля 2007
Galactic Civilizations II: Dark Avatar	Strategy	Февраль 2007
Genesis Rising: The Universal Crusade	Strategy	I квартал 2007
Hospital Tycoon	Simulation	I квартал 2007
Hotel Empire 2	Simulation	I квартал 2007
Infernal	Action	I квартал 2007
Jade Empire: Special Edition	RPG	Февраль 2007
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	Action/RPG	II квартал 2007
Loki	Action	I квартал 2007
Lucinda Green's Equestrian Challenge	Racing	I квартал 2007
Medal of Honor: Airborne	Shooter	I квартал 2007

Название	Жанр	Дата выхода
Monster Madness: Battle for Suburbia	Action	I квартал 2007
Myst Online: Uru Live	Adventure	I квартал 2007
Paradise City	Adventure	Март 2007
Penumbra: Overture	Action	Март 2007
Red Ocean	Shooter	Февраль 2007
Runaway 2: The Dream of the Turtle	Adventure	I квартал 2007
Sam & Max - Season 1 Episode #4	Adventure	Февраль 2007
Sam & Max - Season 1 Episode #5	Adventure	Март 2007
Sam & Max - Season 1 Episode #6	Adventure	Апрель 2007
Shadowrun	Shooter	I квартал 2007
Sherlock Holmes: The Awakened	Adventure	16 февраля 2007
Seven Kingdoms: Conquest	Strategy	I квартал 2007
Silverfall	Action/RPG	Март 2007
Stranglehold	Shooter	I квартал 2007
Test Drive Unlimited	Racing	13 февраля 2007
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	13 марта 2007
The Sims 2: Seasons	Simulation	Март 2007
The Witcher	RPG	II квартал 2007
Top Spin 2	Simulation	I квартал 2007
Tortuga – Two Treasures	Action	05 марта 2007
Two Worlds	RPG	06 марта 2007
UFO: Afterlight	Strategy	09 февраля 2007
UFO: Extraterrestrials	Strategy	Февраль 2007
Unreal Tournament 2007	Shooter	I квартал 2007
Vanguard: Saga of Heroes	MMORPG	I квартал 2007
WarBirds: The Mighty Eighth	Simulation	Март 2007
War Front: Turning Point	Strategy	Февраль 2007
World in Conflict	Strategy	II квартал 2007
World of Warcraft: The Burning Crusade	MMORPG	16 января 2007

РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
Captain Blood (Одиссея капитана Блада)	Акелла	1С	Action/RPG	II квартал 2007
СнеПай	Студия ДВА	Новый Диск	Strategy	I квартал 2007
Disciples III: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	I квартал 2007
Gluk'Oza: Зубастая ферма	GFI UA	GFI/Руссобит-М	Strategy	II квартал 2007
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	I квартал 2007
Maelstrom	KDV Games	1С	Strategy	Февраль 2007
PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)	Акелла	1С	Simulation	I квартал 2007
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	GSC World Publishing	Shooter	Март 2007
Swashbucklers: Blue vs. Grey	Акелла	1С	Action	I квартал 2007
Warfare	GFI Russia	GFI	Strategy	I квартал 2007
W.E.L.L. Online	Sibilant Interactive	Не объявлен	MMORPG	I половина 2007
Агрессия	Леста	Бука	Strategy	II квартал 2007
Адреналин 2: Час пик	Gaijin Entertainment	1С	Racing	II квартал 2007
Великие битвы: Битва за Тобрук	Arise	Акелла	Strategy	Февраль 2007
Великие битвы: Битва за Курск	N-Game Studios	Акелла	Strategy	I квартал 2007
Герои Мальгримии II: Нашествие Некромантов	AlfaKlass	Новый Диск	Strategy	Март 2007
Дайвер. В поисках Атлантиды	BiArt	Новый Диск	Simulation	I квартал 2007
Империя превыше всего	IceHill	Акелла	Strategy	Февраль 2007
Инстинкт	Newtonic Studio	ND Games	Shooter	I квартал 2007
Кодекс войны	Ino-Co	1С	Strategy	I квартал 2007
Корсары 3: Сундук мертвеца	Акелла	Акелла	Action/RPG	Февраль 2007
Механоиды: Гонки на выживание	SkyRiver Studios	1С	Racing	Февраль 2007
Не время для драконов	Arise и KranX Productions	1С	RPG	I квартал 2007
Обитаемый остров: Землянин	Step Creative Group	Акелла	Adventure	II квартал 2007
Обитаемый Остров: Послесловие	Wargaming.net	Акелла	Strategy	Февраль 2007
Обитаемый Остров: Чужой Среди Чужих	Orion	Акелла	Action	I квартал 2007
Ониблэйд	Gaijin Entertainment	1С	Action	II квартал 2007
Отель «У погибшего альпиниста»	Electronic Paradise	Акелла	Adventure	I квартал 2007
Офицеры	GFI UA	GFI	Strategy	I квартал 2007
«ДЖАЗ: Работа по найму»	GFI Russia	GFI	Strategy	I квартал 2007
Стальные монстры: Союзники	Леста	Бука	Strategy	I квартал 2007
Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра	G5 Software	ИДДК	Simulation	I квартал 2007
Трудно быть богом	Burut	Акелла	RPG	Февраль 2007
Ядерные твари	JetDogs Studios	Новый Диск	Adventure	I квартал 2007

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!





Галерея 66

В ожидании хита 70

Supreme Commander 72

Halo 2 76

Medal of Honor Airborne 78

Test Drive Unlimited 82

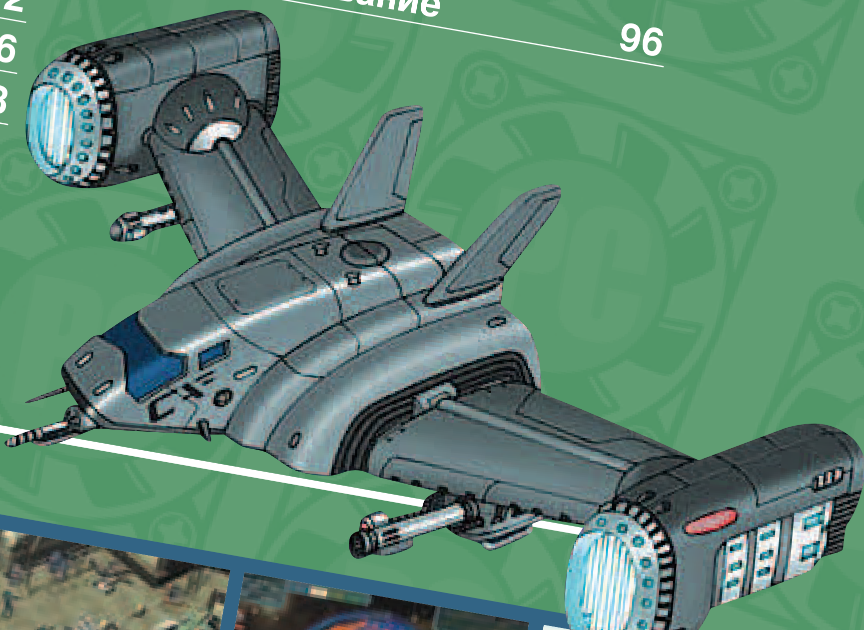
UFO: Extraterrestrials 84

Maelstrom 86

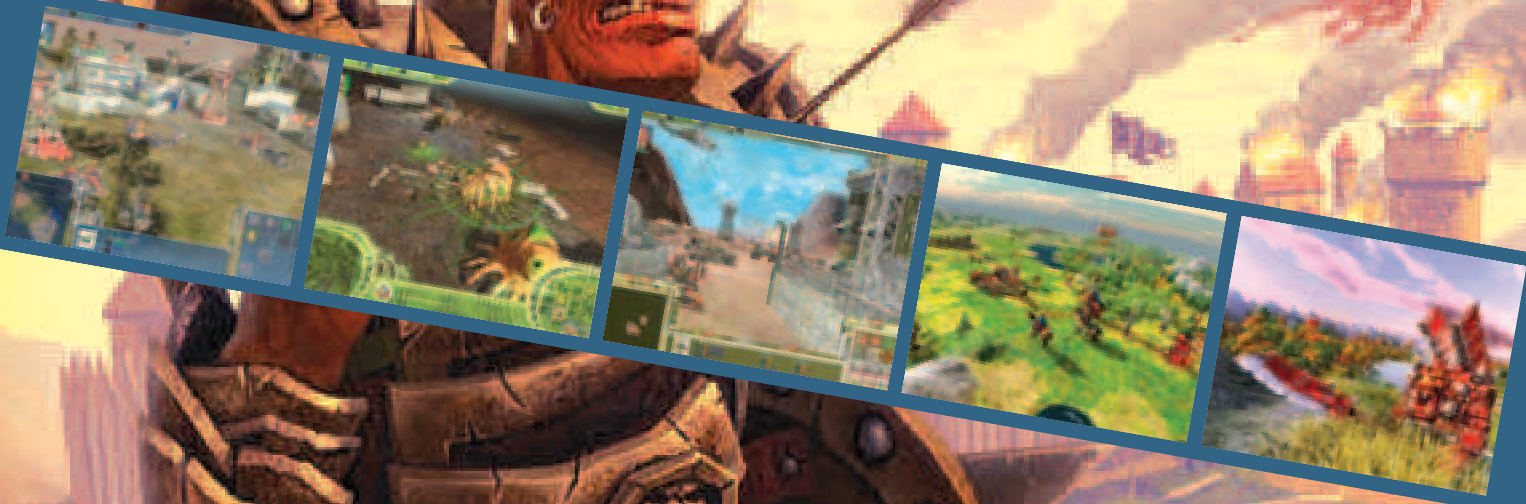
Кодекс Войны 90

SunAge 94

Механоиды: Гонки на Выживание 96









НОВЫЕ ГЕРОИ

В этом номере мы предлагаем тебе познакомиться сразу с четырьмя бета-тестами. Первым делом стоит отметить многообещающую RTS *Supreme Commander* от авторов *Total Annihilation* и *Dungeon Siege*. Мы лично поучаствовали в многопользовательских баталиях и предлагаем тебе подробный отчет об увиденном. Впрочем, наши разработчики готовят свой ответ в лице *Maelstrom*. Конечно, картинка здесь не такая яркая, спецэффекты не так впечатляют, но, быть может, увлекательный геймплей спасет положение? Его мы и попробуем отыскать.

Ну а для тех, кто терпеть не может «реальное время», наш главнюк написал подробную статью о фэнтезийном варгейме *«Кодекс войны»*. Надо сказать, игра получилась многообещающая и, скорее всего, она придется по душе фанатам жанра. А если среди наших читателей найдутся поклонники великого сериала *X-Com*, то им наверняка приятно будет узнать, что хоть кто-то наконец попытался воссоздать ту самую великую первую часть – *UFO: UFO Defense*. Создатели *UFO: Extraterrestrials* не пошли на поводу у моды и попытались воссоздать неповторимый геймплей своей предшественницы. А что, вдруг получится?

О *Test Drive Unlimited* Правильный уже писал совсем недавно. Но одно дело сочинить превью по пресс-релизам и информации на официальном сайте. И совсем другое – лично посидеть за игрой и на собственной шкуре ощутить все ее достоинства и недостатки. Тем более что дату выхода PC-версии и консольного релиза отделяет достаточно внушительный отрезок времени. Использовали ли его авторы по назначению? Читай статью!





THE WITCHER





ЖАНР ИГРЫ
Action/Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК
CD Projekt RED
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.thewitcher.com
ДАТА ВЫХОДА
2007 год
МЫ ПИСАЛИ
Рубрика «Из Первых Уст» в №9(33)

ХОРОШО: Игра основана на произведениях польского писателя Анджея Сапковского, черпавшего вдохновение из старославянских преданий. Обещаны интересный сюжет, яркие персонажи и зрелищные сражения. Любители action/RPG будут довольны.

ПЛОХО: Альфа-версия была представлена еще на E3 2004 года. С тех самых пор авторы доводят игру до ума и регулярно переносят дату релиза. Нам остается лишь надеяться, что во II квартале 2007 года многообещающая RPG все же увидит свет и к тому времени не устареет технически.




ПО ТУ
СТОРОНУ
АЗЕРОТА...
Странствуй по землям Пустоши
верхом на летающем
драконе.
Обуздай
мистическую силу
Кровавых
Эльфов.
Достигни 70-го уровня
и открой для себя мир новых
возможностей.
ТЕБЯ ЖДЕТ
НОВЫЙ,
НЕЗНАКОМЫЙ
МИР!
Высвободи
дарованную светом
мощь Дренеев.
WORLD of WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
январь 2007
Оформи предварительный заказ на сайте www.softclub.ru, и ты гарантированно сможешь
купить игру в день российской премьеры и получишь в подарок сувенир от Blizzard!
BLIZZARD ENTERTAINMENT

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS





ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК
EA Los Angeles
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ea.com/commandandconquer/
ДАТА ВЫХОДА
26 марта 2007 года
МЫ ПИСАЛИ
Рубрика «Из Первых Уст» в №8(32)

ХОРОШО: Новые юниты пополнят войска как GDI, так и NOD. Кроме того, в конфликт вмешается третья сторона. Но самое приятное: для записи видеороликов, предваряющих миссии, разработчики вновь пригласили настоящих актеров.

ПЛОХО: В основу ***Command & Conquer 3: Tiberium Wars*** лег старенький графический движок, использовавшийся еще в ***C&C: Generals***. Да и геймплей оригинальностью не блещет. Нас ждет очередная классическая Real-Time Strategy, а ведь так хочется чего-нибудь новенького.




ЭТО ВНУТРИ ТЕБЯ.
СЕРДЦЕ ЗАМЕДЛЯЕТ СВОЙ БЕГ.
ТЫ ПЕРЕСЕКАЕШЬ ЧЕРТУ МЕЖДУ РАЗУМОМ И БЕЗУМИЕМ.
И ПОНИМАЕШЬ, ЧТО ЭТО И ЕСТЬ ЖИЗНЬ.
NEEDFORSPEED.COM
PC DVD
PlayStation 2
PSP
12+

НАС ЧАСТЕНЬКО ПРОСЯТ БОЛЬШЕ ПИСАТЬ О ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ ХИТАХ. ОНО И ПОНЯТНО – ОНИ ВСЕГДА НА СЛУХУ. МЫ БЫ И РАДЫ, ДА ТОЛЬКО ОБЪЕМ ЖУРНАЛА НЕ ПОЗВОЛЯЕТ ПУБЛИКОВАТЬ НЕСКОЛЬКО МАТЕРИАЛОВ, ПОСВЯЩЕННЫХ ОДНОМУ И ТОМУ ЖЕ ПРОЕКТУ, СРАЗУ. ЭТА РУБРИКА ЗАГЛУШИТ ТВОЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ ГОЛОД: ЗДЕСЬ ТЕБЯ ЖДУТ СВЕЖИЕ ПОДРОБНОСТИ О САМЫХ ОЖИДАЕМЫХ ИГРАХ.

В ожидании ХИТА

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

ЖАНР ИГРЫ: Real-Time Strategy
ДАТА ВЫХОДА: 26 марта 2007 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.ea.com/commandandconquer/



Electronic Arts долгое время старательно скрывала информацию о последней расе *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*, но в декабре минувшего года издатель-гигант наконец раскрыл страшную тайну: третьей стороной конфликта будут инопланетяне. Большим сюрпризом это не стало, так как фанаты уже давно смекнули: в противостояние GDI и NOD вмешаются именно неземные существа. Нам удалось разузнать, что любые объекты на карте можно будет разрушить. Пехотинцы научатся пользоваться укрытиями, а харвестеры – отстреливаться от врагов при помощи небольших пулеметов.

Несмотря на всю архаичность движка *C&C: General*, на котором создается игра, графика Tiberium Wars не должна разочаровать. К тому же, по заверениям авторов, на современных ПК карты грузятся не более 10 секунд. Судя по всему, помимо интересного одиночного режима нас ждет и прекрасный мультиплеер. Кланы, система рейтингов и даже трансляция баталий – все это будет. Авторы не скрывают, что уделяют многопользовательскому режиму Command & Conquer 3: Tiberium Wars особое внимание и надеются, что он также придется по вкусу профессиональным киберспортсменам.

COLIN MCRAE: DIRT

ЖАНР ИГРЫ: Racing
ДАТА ВЫХОДА: 2007 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.codemasters.com/dirt



Раллийные симуляторы раньше частенько выходили на PC. Но в последнее время ситуация изменилась – теперь их днем с огнем не сыщешь. Поэтому на новую часть популярного гоночного сериала мы возлагаем большие надежды. Отрадно, что авторы намерены их оправдать. Езда по дорогам *DIRT*, как обещает Codemasters, станет для нас самым волнующим испытанием в гоночных играх.
Как следует из официального анонса, в новом Colin McRae будет аж 40 автомобилей 12-ти различных классов. Разработчики обещают воссоздать всемирно известные трассы и в подробностях расписывают, насколько захватывающими будут заезды по какой-нибудь Pikes Peak International. Найдется место и для автомобильных марафонов а-ля Париж–Дакар.
На что способен графический движок Neon, ты уже видел в «Галерее» прошлого номера. Самое время замолвить словечко о физике. Гордость разработчиков – ветер: воздушные потоки шевелят листву, поднимают над дорогой пыль и даже влияют на поведение автомобиля. Кроме того, нас ждет отменная визуализация повреждений: деформированный корпус, разбитые стекла, проколотые шины. Надеемся, все это будет сказываться на ходовых характеристиках авто.

SACRED 2: FALLEN ANGEL

ЖАНР ИГРЫ: Role-Playing Game/Action
ДАТА ВЫХОДА: Октябрь 2007 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.sacred2.com



Стоило нам в прошлом номере посетовать на отсутствие информации о *Sacred 2*, как разработчики из Ascaron Entertainment открыли официальный сайт проекта (www.sacred2.com), где поделились с общественностью интересными фактами о будущей игре. Авторы *Sacred 2: Fallen Angel* (первая часть в России известна как *«Князь Тьмы»*) намереваются в первую очередь улучшить визуальную составляющую. Ранние скриншоты обнадеживают. Невооруженным глазом видны похорошевшие модели персонажей, живописные уровни и красочные спецэффекты. Ascaron также обещает отличную анимацию и достоверную физику (!). Компания даже лицензировала знаменитую технологию PhysX от AGEIA Technologies. Фанаты уже гадают, как используют ее авторы. Ведь Sacred 2 – классическая action/RPG. Ascaron пока на этот счет не распространяется. Зато с охотой говорит о другом. По сравнению с первой частью заметно возрастет количество монстров, предметов и оружия, нас ждут еще более обширные игровые зоны, не требующие дополнительной подзагрузки, и скоростной геймплей. Герои будут не просто отбиваться от сотни кобольтов, но буквально превращать окружающих врагов в кровавое месиво.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
Встречайте новую игру в жанре stealth-action
СМЕРТЬ ШПИОНАМ
"В одиночку ты не выиграешь войну,
но поможешь приблизить победу".
Управляемая техника, возможность использования различной униформы и уникальная система передачи сведений между врагами.
Разнообразные и интересные задания, воссозданные по воспоминаниям участников реальных событий тех лет.
Возможность участия в совершенно секретных операциях 4 управления ГУКР "СМЕРШ", направленных как против Третьего Рейха, так и Союзников.
Реклама
© 2006 ЗАО «1С»
Игра разработана компанией Haggard games.
HAGGARD



ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Gas Powered Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.supremecommander.com
ДАТА ВЫХОДА
Февраль 2007 года

Текст: Илья "GM" Вайнер

SUPREME COMMANDER

БОЕВЫЕ РОБОТЫ

Давай начистоту: серьезные стратегии уже давно не интересуют массовую аудиторию. Особенно те, в которых разбираться нужно часа три. Приходится выбирать одно из двух: драйв и современная графика или филигранный баланс. Gas Powered Games раз и навсегда покончила с этим заблуждением. От взгляда на скриншоты дух захватывает, а от обещанных возможностей и вовсе начинает кружиться голова. Что ж, пришла пора проверить обещания на деле. Мы поучаствовали в открытом тестировании игры и повидали все своими глазами.

БЕСКОНЕЧНЫЙ РЕСУРС

Нетрудно догадаться, что ноги у проекта растут из *Total Annihilation*. Если забыл, эта игра когда-то устроила революцию в жанре, привнеся в него несколько блестящих идей. Взять хотя бы систему добычи ресурсов, перенятую Supreme Commander. Никаких тебе «закромов Родины». Отгрохал добывающую установку рядом с месторождением – получил стабильный прирост доходов. С электричеством и того проще: генераторами можно загромоздить хоть всю карту. При этом если ты что-нибудь строишь, прибыль моментально снижается. И чем больше одновременная нагрузка на заводы, тем сильнее. Как же быть? Обдумывай каждое свое действие и не избегай кровопролитных боев за минералы. Ведь даже малейший сбой в энергосети моментально парализует всю твою базу. Вот и решай, что тебе нужно соорудить раньше: защитную турель или три новых танка. Дело ведь не в том, кто создаст самую большую армию, а в том, кто сделает это быстрее… Вряд ли кому удастся превысить лимит в тысячу юнитов (да и не каждый компьютер такое потянет), а именно столько здесь можно построить. Хотя такого количества, как на скриншотах, ты не увидишь. Локации тоже огромные, они измеряются десятками километров. Но не обольщайся: среднестатистический робот переплюнет по габаритам пятиэтажный дом. Правда, масштабы все равно потрясают, равно как и возможности камеры, здорово облегчающей жизнь. Одним поворотом колеса «мыши» ты меняешь ракурс. Для удобства экран даже делится надвое, чтобы подглядывать одним глазком за врагом или своей базой. Кстати, это один из немногих проектов, поддерживающих два монитора. Вот когда можно почувствовать себя настоящим «главнокомандующим».

ФЕЙСКОНТРОЛЬ

«Какой же компьютер мне понадобится?!» – спросишь ты и будешь абсолютно прав. Доброй половине тестеров сразу дают от ворот поворот, указывая на недостаточную мощь системы. Конечно, игра без проблем пойдет и на средней по характеристикам машине, но исключительно походкой раненого индейца. Обещанное буйство красок и прочий графический беспредел потребуют неслабых затрат. Но, признаться, оно того стоит. Порой хочется специально затянуть сражение, чтобы в конце насладится феерическим шоу. Тем более на

ВРЯД ЛИ КОМУ УДАСТСЯ ПРЕВЫСИТЬ ЛИМИТ В ТЫСЯЧУ ЮНИТОВ , А ИМЕННО СТОЛЬКО ЗДЕСЬ МОЖНО ПОСТРОИТЬ



Управлять войсками на этом экранчике очень легко. Любуясь пейзажами, запросто пропустишь нужный для обороны момент.



Пушка строилась полчаса, но за две минуты разнесла целую базу на другом конце карты.

постройку самого большого робота (размер здесь имеет значение!) уходит полтора-два часа…

Именно финальными чудищами по большому счету и отличаются три враждующих фракции – United Earth Federation, Cybran и Aeon. Разработчики не стали заигрывать с балансом и сделали разницу между ними минимальной (первые владеют ядерным оружием, вторые умеют маскироваться от радаров, а третьи строят защитное поле вокруг базы). Кампании здесь вообще нужны только для разминки, упор делается на многопользовательские схватки.

ЦИФРА НА ЦИФРЕ

Красивые виды хороши для скриншотов, но на деле игра выглядит несколько иначе. Хочешь точно знать, куда будут стрелять пушки, как станет двигаться робот, сколько энергии уходит на каждую башню? Просто активируй нужные фильтры для настройки изображения. Тут же увидишь радиусы стрельбы, информацию об экономике и прочие полезные сведения. Это здорово сокращает обзор карты, но помогает филигранно просчитать дальнейшие шаги. А со временем ты и в уме будешь запросто подсчитывать расход энергии на год вперед.



ВАШЕ БЛАГОРОДИЕ

Находящийся на экране “Supreme Commander” – твое воплощение. Этот стальной детина – самое ценное, что у нас есть. Он и здания строит, и из лазеров палит будь здоров. Инженерные боты и сами отлично справляются, но на первых порах охранять «себя любимого» нужно как зеницу ока.

Понятное дело, придется штамповать новые сооружения и технику. Всего здесь четыре уровня технологий. Чтобы перейти к следующему, конечно же, надо провести исследования в обмен на ресурсы. Но пригодятся знания лишь в самом конце – для того чтобы создать самые большие механизмы. Заполучить все научные открытия элементарно – стоят они копейки. Куда накладнее и сложнее – использовать их на практике, улучшая войска и базу.

При этом основных зданий в игре всего несколько. Три завода производят «пехоту», авиацию и флот, а оставшиеся два десятка построек нужны для обороны и энергоснабжения. Хотя оборона – понятие растяжимое, не всегда она помогает. Тяжелые пушки запросто разнесут все и вся, пока враги не сообразят разжиться щитами, а ядерные ракеты еще и не такого шороху наведут.

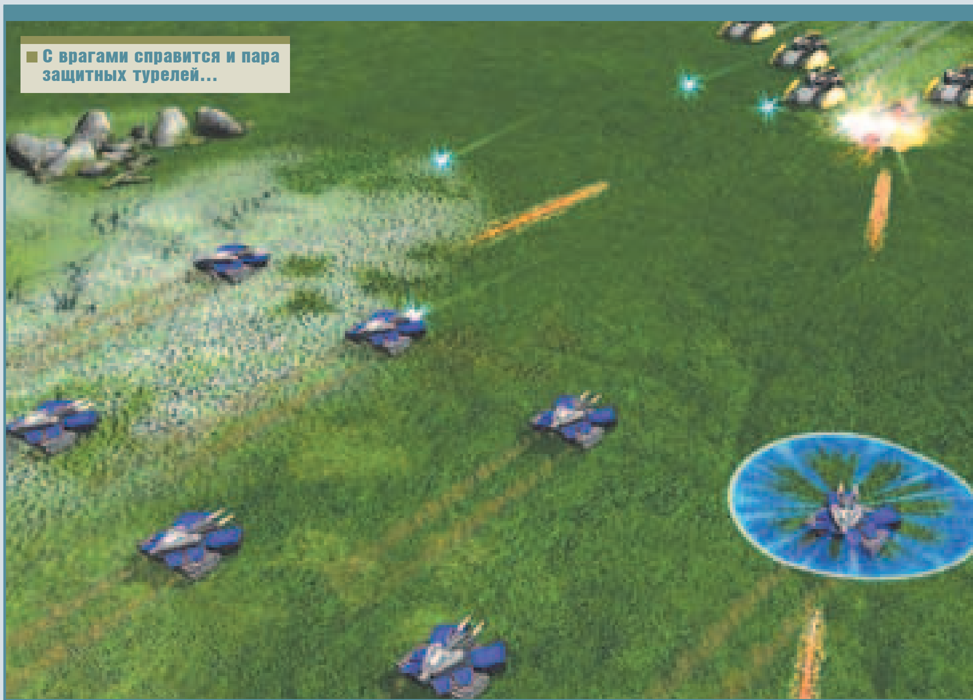


Экспериментальные роботы смотрятся великолепно, да и стреляют не хуже. Завалив такого, так и хочется нарисовать на компьютере звездочку.

НА ПОЛЕ БОЯ

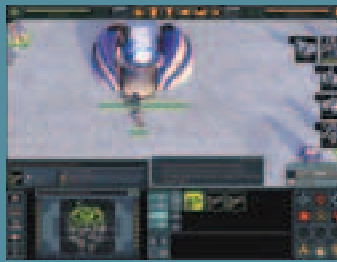


Разработчики не боятся экспериментировать и уже подписали с компанией Philips договор о внедрении в игру технологии amBX. Она позволяет не только лучше слышать звуки во время сражения, но и в прямом смысле прочувствовать его. В том числе и на собственном кармане. Комплект колонок, вентиляторов и световой аппаратуры поможет тебе перенестись на поле боя. Пожалуй, не хватает только имитатора запахов и электрошока…



С врагами справится и пара защитных турелей...

ОДНА ГОЛОВА ХОРОШО...



Одно из достижений в игре – похожие на «командира» роботы. Мало того что чинить и строить они умеют все что угодно. За отдельную плату их можно еще и улучшать. Каждый «апгрейд» стоит бешеных денег, но взамен ты получаешь поистине универсального бойца. Не нуждающийся в излишней защите строитель – дорогое удовольствие. К тому же такие клоны отвлекают внимание от настоящего «полководца», потеря которого обычно оборачивается поражением.

В целом же стандартный набор не изменился: в нашем распоряжении электростанции, щиты, генераторы невидимости, десяток турелей и ни единого уникального строения. Вот только на возведение приличной базы уходит несколько часов кропотливой работы. А враг-то не дремлет.

TOTAL ANNIHILATION

Изюминка игры именно в многообразии войск – от возможностей аж дыхание перехватывает. Сделаешь ставку на флот – рискуешь нарваться на продвинутые сонары и торпедные аппараты. Пеших роботов разделают под орех защитные башни, а зенитки не устоят перед авиацией... Поиски «золотой середины» сводят с ума, тем паче войска не наделены привычными характеристиками вроде толщины брони и урона. Проще сотворить каждой твари по паре, откинуться на спинку кресла и наслаждаться зрелищем. Все специальности нужны, все специальности важны – не забывай об этом. Однотипную армию вмиг размажут по стенке, поэтому даже на пике развития нельзя забывать о самых простых юнитах, не говоря уж о тактических изысках. Никакие технологии не заменят грамотной разведки и артподготовки, а заброшенный в тыл десант разделает базу под орех быстрее, чем подоспеют защитники.

Разработчики день ото дня стряпают обновления и самосвалами собирают жалобы на ошибки. До совершенства еще далеко, но игра на глазах становится лучше. Ты не поверишь, сколько людей денно и нощно играют в нее через интернет, обсуждая каждую мелочь на форумах. Не стану обманывать, новичков тут мгновенно размазывают по стенке. Но ничего более грандиозного в жанре стратегий пока не было. Достаточно увидеть во всех смыслах убийственные вспышки от взрывов, приглядеться, как истребитель выполняет реалистичный вираж или услышать грохот шагов огромного робота, чтобы надолго стать заложником этой вселенной. Даже кишащая ошибками бета-версия стоила недели бессонных ночей. Не знаю, понравится ли Supreme Commander тебе, но попробовать ты просто обязан.



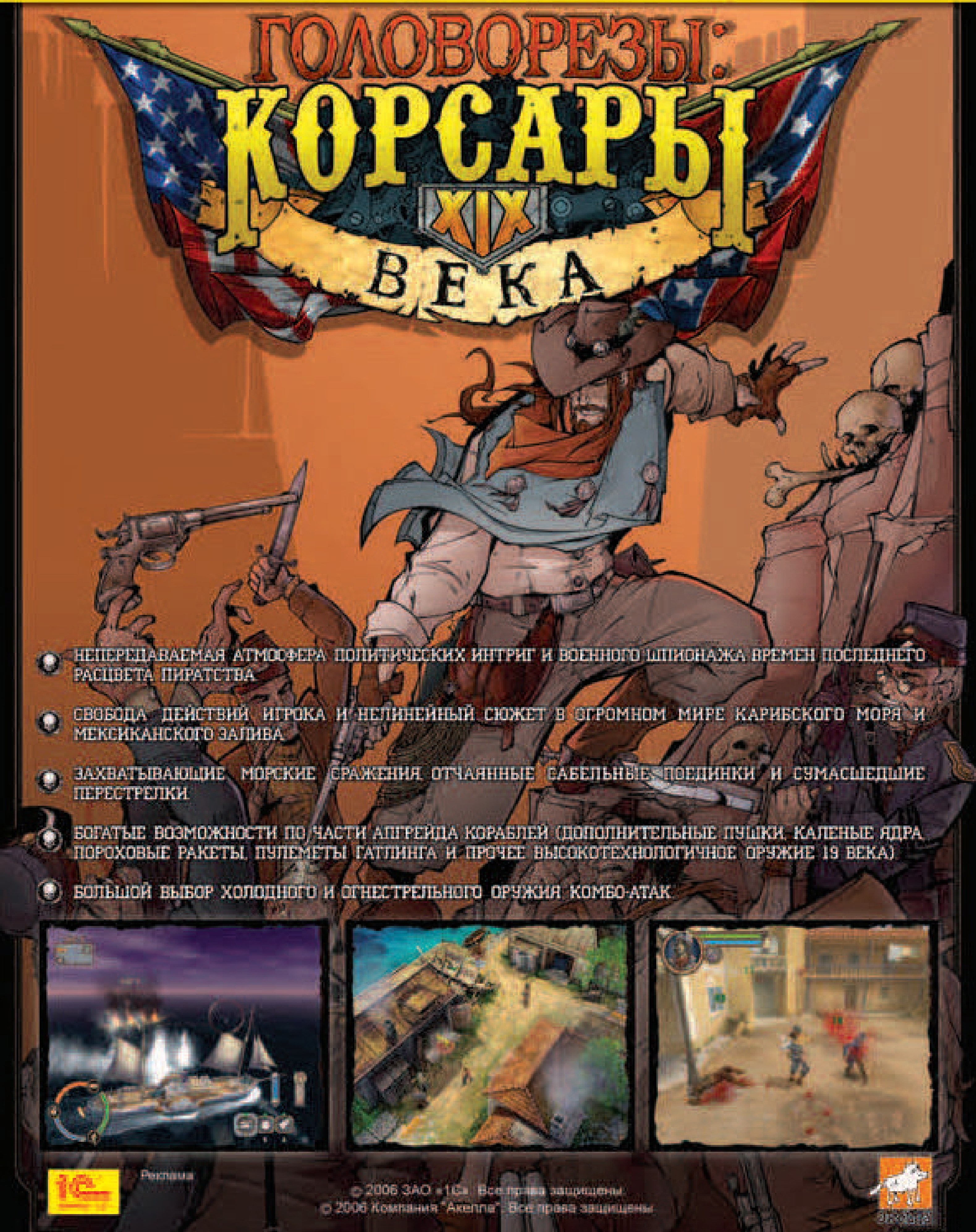
СДЕЛАЕШЬ СТАВКУ НА ФЛОТ – РИСКУЕШЬ НАРВАТЬСЯ НА ПРОДВИНУТЫЕ СОНАРЫ И ТОРПЕДНЫЕ АППАРАТЫ

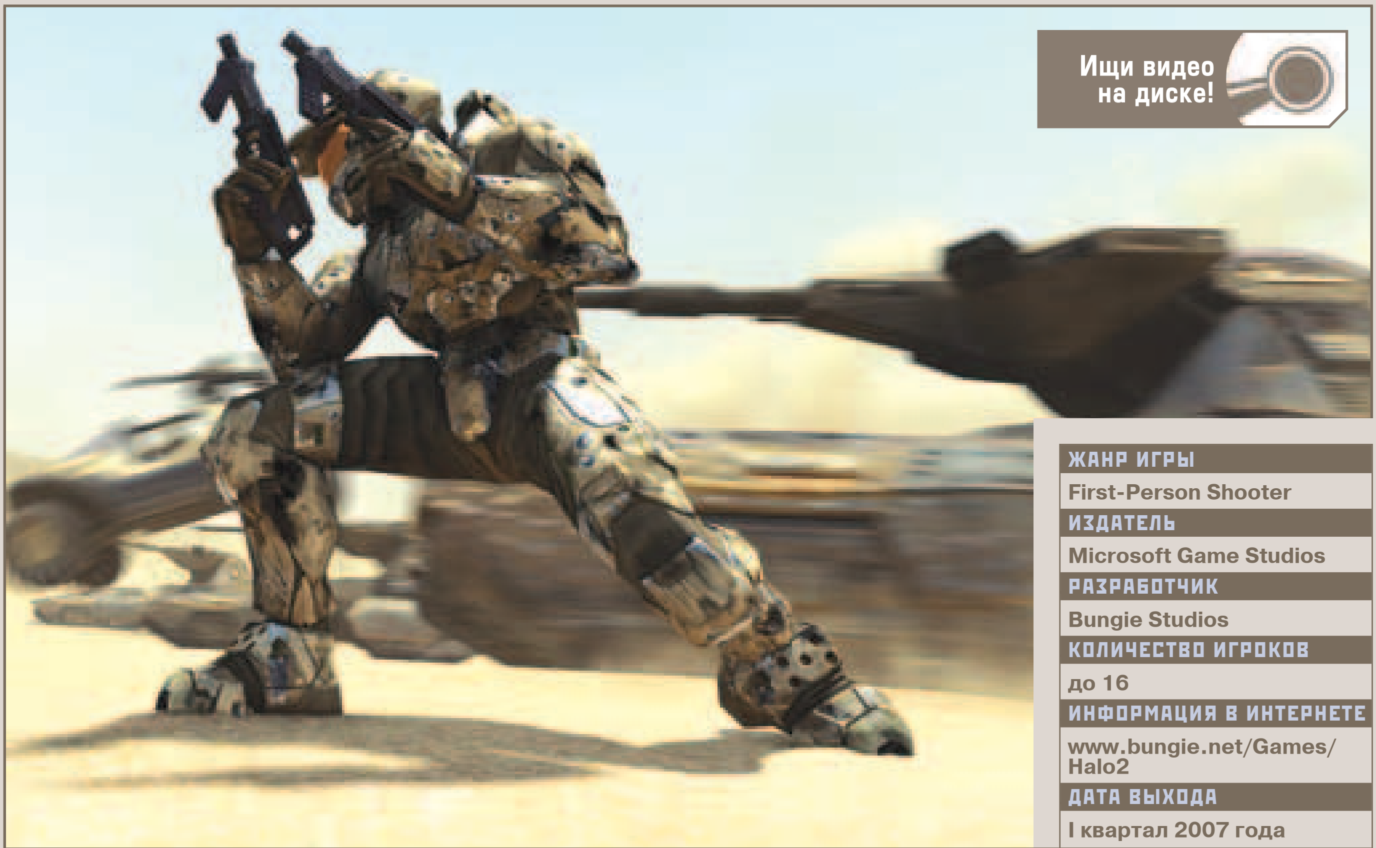


Энергии на щиты не напасешься, но жизнь – дороже.



Даже с одним монитором заниматься в таком режиме гораздо удобнее. Один клик, и ты в нужном месте.


Головорезы: Корсары XIX века
Непередаваемая атмосфера политических интриг и военного шпионажа времен последнего расцвета пиратства.
Свобода действий игрока и нелинейный сюжет в огромном мире Карибского моря и Мексиканского залива.
Захватывающие морские сражения, отчаянные сабельные поединки и сумасшедшие перестрелки.
Богатые возможности по части апгрейда кораблей (дополнительные пушки, каленые ядра, пороховые ракеты, пулеметы Гатлинга и прочее высокотехнологичное оружие 19 века).
Большой выбор холодного и огнестрельного оружия, комбо-атак.
Реклама
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2006 Компания "Акелла". Все права защищены.



ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft Game Studios
РАЗРАБОТЧИК
Bungie Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
до 16
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.bungie.net/Games/Halo2
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2007 года

Текст: Иван "Nemezido" Гусев

HALO 2

ЗАЧЕМ ЧИФУ VISTA?

Да простят мне нахальное вступление, но даже дураку понятно: из игры, вышедшей в 2004 году, нельзя через пару лет вновь сделать «конфетку». И тем более эксклюзивный флагман для Windows Vista. Это не-воз-можно. Особенно если «родная» платформа проекта – маломощная по нынешним меркам консоль Xbox. Для того чтобы он использовал хотя бы треть возможностей DirectX 10 и безупречно выглядел на Vista, нужна полная переработка. Внимание, вопрос: почему именно *Halo 2* призвана рекламировать новую операционную систему Microsoft? И по каким причинам этот шутер на PC запустится только с помощью Vista, если ему и Windows 98 было бы предостаточно?

ЗЕМЛЯ В ОПАСНОСТИ

Если ты играл в *Halo: Combat Evolved*, то с первых минут почувствуешь себя как дома. Ибо вторую часть сделали чуть ли не по трафарету. Главный герой оригинала, Мастер Чиф, получил награду за выдающиеся достижения в борьбе со злобной инопланетной расой – ковенант. Но отпраздновать это событие парень не успел: звездный флот пришельцев атаковал нашу планету. Чифу предстоит надеть бронированный костюм Mjolnir Mark VI (очень быстро восстанавливающий энергетическое защитное поле) и снова вступить в схватку с распоясавшимися агрессорами.

Набор оружия почти не изменился. Впрочем, новинки все же есть. Например, энергетический меч. Это мощное средство уничтожения, позаимствованное у гуманоидов, не уступает «световым саблям» рыцарей-джедаев. Единственный недостаток – небольшой радиус действия. Но если уж ты сумел вонзить «клинок» в тело противника, то мгновенная смерть бедолаге, скорее всего, гарантирована. Кроме того, в Halo 2 можно вести огонь сразу с двух стволов (за них отвечают разные кнопки мышки).

Вопрос с транспортом решили блестяще. Техники много: юркие джипы, тяжелые танки, воздушные мотоциклы… И, конечно же, нельзя обойти вниманием инопланетный истребитель «Баньши». Управляя им, так здорово делать петлю Нестерова! Ни одну из машин невозможно уничтожить, пока за рулем находится персонаж. Дело в том, что шкала его здоровья и прочность любой самоходки – это единое целое. Джип Warthog может загореться и терять на ходу запчасти. Но пока жив Чиф, он не взорвется.

ПОДТЯЖКА

Итак, чем же порадует нас PC-версия? Прежде всего, поддержкой высоких разрешений. Разработчики также уверяют, что улучшили четкость текстур и качество моделей. Впрочем, нас не проведешь: угловатые объекты видны невооруженным взглядом.

Подправили освещение и спецэффекты. К сожалению, ничего сногсшибательного мы так и не приметили. Косметический ремонт уже не способен скрыть истинный возраст Halo 2.

А вот за систему управления авторов следует похвалить. Пускай извращенцы

За первый день в США было продано 2.500.000 копий, что принесло издателю целых 125.000.000 долларов



В Halo 2 можно стрелять сразу с двух пистолетов разом.



Враги дерутся плохо, но их много.

подключают к компьютеру геймпад Xbox 360, как наперебой советуют оголтелые фанаты серии Halo. Неумолимая истина такова: игра куда лучше взаимодействует с мышью. Не зря студия Bungie решила не пускать владельцев персоналок на серверы, где сражаются консольщики. Знают, за кем будет победа в многопользовательских баталиях. Кстати, мультиплеер насчитывает несколько режимов. Среди них традиционный «убей всех врагов», командный дефматч, CTF и другие.

Последний штрих к портрету: вместе с игрой ты получишь удобный и функциональный редактор уровней. Появится желание сделать пару карт – действуй!

ВЕЛИКАЯ СИЛА УМА

Умный AI – одно из главных достоинств *Halo 2*. Противники избегают опасных дверных и оконных проемов, действуют организованными группами, забрасывают гранатами укрытия, преследуют отступающих... К счастью, поумнели и напарники. Друзья морпехи наконец-то научились нормально водить технику. Отныне, паля из установленного на джипе пулемета, ты можешь не беспокоиться за обзор окружающей местности. Напарники прикрывают нас на поле боя. А завидев снайпера, немедленно убивают подлеца.



СЕКРЕТ УСПЕХА

Halo 2 – самый кассовый проект на Xbox. Только за первый день в США было продано два с половиной миллиона копий, что принесло издателю целых 125 миллионов долларов. На сегодняшний день в мире продано свыше семи миллионов экземпляров игры. У *Half-Life 2* тираж меньше. И у *Call of Duty 2* тоже. Про *Doom 3* вообще не будем упоминать.

Чем же вызвана всенародная любовь к Halo? Ну, во-первых, Bungie удалось создать яркую, запоминающуюся и очень интересную фантастическую вселенную. Не «Звездные войны», конечно. И даже не Star Trek. Но немногим хуже, как выясняется. Во-вторых, дизайнеры сотворили великолепного героя – бесстрашного Мастера Чифа. Им приятно управлять. Ну и, в-третьих, своим феноменальным успехом сиквел обязан превосходному дизайну. В меру простому и разнообразному, но практически не надоедающему. Получается, что это идеальное развлечение для массовой аудитории. И в Microsoft прекрасно понимают: не Vista подстегнет продажи Halo 2, а наоборот.



Halo 2 берет не красотой, а увлекательностью.

ГЛАЗАМИ ВРАГА



Мастер Чиф – это без сомнения главное действующее лицо *Halo 2*. Однако он не единственный доступный персонаж. Под твое руководство время от времени переходит ковенант-аристократ по имени Арбитр, когда-то опозоривший свое имя и теперь обреченный на скитания. Его оснащение почти идентично тому, что находится в распоряжении Чифа. Правда, у Арбитра нет фонарика. Но маскировка куда лучше: на 10 секунд он становится невидимым.



Ищи видеопревью на диске!

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
EA Los Angeles
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ea.com/moh/airborne/
ДАТА ВЫХОДА
2007 год

Текст: Андрей Первый

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

ВЫШЕ ВСЕХ

Мальчишки всегда останутся мальчишками. Превратившись из розовощеких вихрастых карапузов в зрелых мужчин, они не забывают о своих игрушках. Коллекцию пластмассовых машинок сменяет всамделишная «тачка». А место увлекательной «войнушки» на заднем дворе с приятелями займут «пейнтбол» и «квазар». Но одно не меняется: вернувшись домой, мы включаем любимый компьютер и на несколько часов становимся участниками настоящей войны – Второй мировой. И пусть мы уже добрую сотню раз штурмовали Рейхстаг и высаживались в Нормандии. Возможность еще раз получить здоровую порцию адреналина – лучшая награда. Свист проносящихся мимо пуль, тут и там забирающих жизни наших товарищей, и радость после выполнения важнейшей для Великой победы задачи – какой футуристический *Quake* подарит такие ощущения? Разработчики компьютерных развлечений прекрасно это знают и пользуются нашими слабостями, выпуская новые игры о главном конфликте XX века.

ВИД С НЕБА

Тем не менее, при всей любви к таким шутерам, не хотелось бы каждый раз видеть то же самое, что и раньше. Как правило, мы сталкиваемся с линейными миссиями, а дизайнеры водят нас на поводке по всем уровням. Тут взорви склад боеприпасов, там убей сотню фрицев, а потом на холме захвати воооооон ту гаубицу. Казалось бы, изменить такой подход невозможно. В любой военной операции есть четкая задача, выполнение которой делится на этапы. Но ведь ничто не мешает дать нам больше свободы и шанс самостоятельно выбирать, как именно справиться с ситуацией.

Похоже, EA Los Angeles это очень хорошо понимает. Ребята избавились от сюжетных оков и традиционного подхода к структуре миссий. Нам предлагают записаться в ряды 82-й американской воздушно-десантной дивизии (крупнейшей в мире). Каждая из представленных кампаний начинается на борту самолета C-47. Внимательно слушаем инструкции сержанта, общаемся с однополчанами, а затем в нужный момент подходим к двери и прыгаем вниз – навстречу неведомому.

С этого момента все зависит от тебя. Как и в недавней *Just Cause*, доступен сразу весь уровень протяженностью в несколько километров (да, настоящих). Здесь нет точки А, где все начинается, и точки Б, где все заканчивается, а затем следует загрузка следующего этапа. Приземляйся куда угодно. Хочешь – на уединенную полянку в густом лесу. Хочешь – на крышу сокрытого во мраке здания. Или, быть может, тебе взбрело в голову спикировать прямо на вышку, быстро обезвредив засевшего там часового? Ничто не мешает, разбив стекло, очутиться внутри любого здания или в самом центре немецкой базы. Правда, в таком случае ты почти наверняка сразу же отправишься рассказывать о своих приключениях Всевышнему. Да и сослуживцы (число которых исчисляется сотнями) вряд ли захотят по-

Как и в недавней Just Cause, доступен сразу весь уровень протяженностью в несколько километров



Очень увлекательно наблюдать за однополчанами до момента высадки. На их лицах читаются самые разные эмоции.



Под ногами раскинулся весь уровень. Лети куда хочешь.

следовать нелепому примеру. Они выберут куда более безопасные места. А без напарников справиться порой трудно: один в поле не воин.

Выходит, что теперь нам предоставлен максимум свободы и огромный простор для тактических маневров. Как решать поставленную задачу, какие шаги предпринять – думай сам. Не забывай только одно: чем искуснее ты приземлишься, тем быстрее герой окажется готов к бою. В лучшем случае он сразу же достанет автомат и начнет стрелять. В худшем... тебе обеспечены долгие поиски застрявшего в кронах деревьев рюкзака и тому подобные «интереснейшие» занятия.

Любая операция делится на два этапа. В первый раз придется действовать разведчику Эдди Ла Поинту. Именно он должен исследовать обстановку и установить специальное устройство «Эврика», направляющее авиацию. Заодно находчивый парень подаст нашему воинству сигнал, где лучше высадиться, и устроит какую-нибудь диверсию, чтобы им было легче сражаться. Когда он справится с возложенной на него задачей, к делу подключается Бойд Траверс. Суровый вояка взвалит на свои плечи выполнение основных директив, число которых доходит до пары дюжин. Нельзя сказать, что здесь нас чем-то удивят: требуют обезвреживать антиавиационные орудия, штурмовать укрепления и ключевые высотки. Стандартный джентльменский набор.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ



Всего мы поучаствуем в нескольких кампаниях: Husky (высадка в Сицилии и начало Итальянской кампании), Avalanche (спасательная миссия, которую подготовили всего за пару часов), Market Garden (захват мостов в оккупированных Нидерландах (забавно, но этим событиям посвящена и грядущая в скором времени ***Brother's in Arms: Hell's Highway***)), Neptune (высадка в Нормандии) и Varsity (вторжение в Германию 30-ти тысяч десантников). Все они посвящены истории упомянутой 82-й, а также 17-й дивизии.

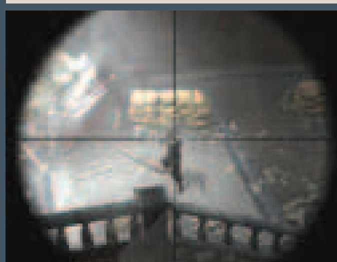
ОНИ НАСТОЯЩИЕ!

Разумеется, открытое пространство и отсутствие скриптов предъявляют к AI участников сражения очень высокие требования. Разработчики обещают, что фашисты нам встретятся башковитые. Они умеют реагировать на любое изменение боевой ситуации, сами находят ближайшее укрытие, прячутся и ведут оттуда прицельный огонь, сломя го-



Полуразрушенный дворец эффектно освещают фары искореженного джипа.

ПИФ-ПАФ!

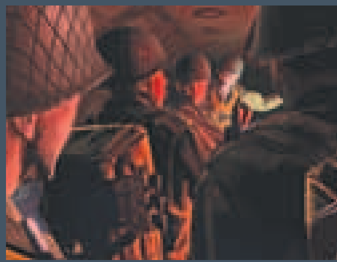


Оригинально в игре выполнена стрельба из некоторых видов оружия. Если ты когда-нибудь брал в руки настоящую снайперскую винтовку, то знаешь, что курок надо нажимать очень плавно, а отнюдь не резко. Так вот, на геймпаде нужно аккуратно и осторожно давить на один из аналоговых джойстиков. Тогда ты точно не промахнешься. А вот как это реализовано на обычной клавиатуре – пока непонятно. Быть может, из PC-версии вообще эту особенность вырежут.



Огонь выглядит донельзя примитивно. Надеемся, к моменту релиза этот эффект доработают.

КАК У НИХ



Расчет здоровья наших подопечных очень напоминает систему, придуманную авторами Call of Duty 2. У парней есть пять отдельных шкал, отвечающих за разные участки тела. Они постепенно восстанавливаются. Но если значение любой шкалы достигло нуля, то не останется ничего другого, кроме как отправиться на поиски аптечки. А до тех пор придется смириться с ухудшением боевых способностей, зачастую весьма значительным.

лову улепетывают при виде упавшей рядом гранаты. Они даже способны захватывать обратно стратегически важные объекты, изменяя тем самым линию фронта. Соратники тоже не лыком шиты и не раз помогут в трудную минуту. Все они отмечены на тактической карте. Так что в нужный момент ты быстро сориентируешься, где больше всего необходимы твои таланты.

Еще одной важной особенностью станет модификация оружия. Не секрет, что частенько солдаты улучшают свою родную винтовку или пулемет и даже дают ему имя. Тут и там мы будем находить различные запчасти. При должной сноровке их получится прикрутить к любимому стволу. Так, у автомата Томпсона можно снизить отдачу и увеличить стабильность, а к винтовке M1 прикрутить гранатомет. Конечно, стать мастером на все руки не получится. Лучше всего удастся переделать те игрушки, которыми чаще всего пользуешься. Дело в том, что игра учитывает время использования каждой из них и в соответствии с этим присваивает рейтинг профессионализма. Кстати, есть возможность менять даже покрой боевого костюма, чтобы таскать больше патронов и амуниции.

Не забыли и про графику. Достаточно сказать, что движок – это всем известный Unreal Engine 3, да еще и переработанный в лучшую сторону. Вряд ли стоит говорить о четких текстурах, многополигональных объектах и моделях – все и так ясно. Остановимся лучше на анимации. При помощи специальной технологии "e-cap" авторы обещают добиться невиданного реализма в поведении солдат на поле боя. На лицах бравых мужчин отчетливо видны все эмоции: страх, ярость, возмущение… Ребятам ничего не стоит скорчить недовольную или устрашающую гримасу или насупить брови. А если учесть, что еще и звуки на поле боя, включая крики товарищей, донельзя правдоподобны, погружение в происходящее будет полным.



Что ж, похоже, нас ждет невероятно увлекательный военный шутер нового поколения. Авторы движутся в верном направлении, выдумав множество оригинальных находок. Если они сумеют их надлежащим образом воплотить, конкурентам ничего не останется, кроме как застрелиться из модифицированного автомата Томпсона. A la guerre comme a la guerre.

Движок – это всем известный Unreal Engine 3, да еще и переработанный в лучшую сторону



Разумеется, не обошлось без модного blur'a.



Напарники сами додумаются спрятаться за мешками с песком, встать на одно колено и начать стрелять по врагам.


Кодекс войны
Реклама
http://kv.games.1c.ru
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2006 Игра разработана компанией Ino-Co. Все права защищены.



PREVIEW PC BETA VERSION

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Atari
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Eden Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.testdriveunlimited.com
ДАТА ВЫХОДА
13 февраля 2007 года

Текст: Павел Демин

TEST DRIVE UNLIMITED

ГЛОТОК СВЕЖЕГО ВОЗДУХА

За годы общения с *Need for Speed* мы настолько привыкли к езде по городским улицам, что и забыли о живописной природе. К счастью, в *Test Drive Unlimited* нам позволят наконец вырваться из царства стекла и бетона на свободу. Волею судьбы главного героя игры занесет на солнечный остров Оаху, что на Гавайях. Жара, море, фешенебельные курорты и дорогие виллы – всего этого там не перечесть. Но прежде чем расслабиться и беззаботно вкусить прелести роскошной жизни в тропическом раю, нужно зарекомендовать себя в тусовке местных стритрейсеров.

ИМИДЖ – ВСЕ

200 тысяч долларов – таков стартовый капитал начинающего гонщика. На эти деньги следует приобрести машину и жилье. На роскошные апартаменты в административном центре средств, конечно, не хватит. Перво-наперво можно обойтись и скромной квартиркой стоимостью тысяч эдак 150, расположенной не в самом богатом районе. Главное, чтобы гараж был, да попросторнее. Ведь одной тачкой дело не ограничится.

На Оаху открыли салоны множество разных компаний: Alfa Romeo, Audi, Mercedes-Benz, Aston Martin, Lamborghini… Словом, к твоим услугам все сливки мирового автопрома. Каждая из представленных в игре машин относится к определенному классу – от скромного G до шикарного A. В идеале нужно обзавестись тачкой каждой категории: в состязаниях принимают участие строго определенные автомобили. Наконец, тебе встретятся магазины одежды и парикмахерские. Крутой водитель должен и выглядеть соответствующе.

Как ты уже понял, перед нами эдакая *Grand Theft Auto*, только без насилия. Предвосхищая вопросы: нет, на улицу из уютного суперкара выходить нельзя. Впрочем, и без того забав хватает. Помимо стандартного набора занятий (гонки на выбывание, круговые трассы, заезды в один конец), в Test Drive Unlimited можно подзаработать частным извозом. Местные таксисты привыкли бить баклуши, а нам лишние деньги не помешают. Также разрешено доставлять срочные и особо ценные грузы. Товар обычно нелегальный, поэтому с полицией надо быть особенно осторожным. Правда, и барыши за успешное выполнение выплачивают немалые. А на перегоне автомобилей вообще можно озолотиться.

В Test Drive Unlimited далеко не всегда нужно ездить быстро. Часто очень важна аккуратность. Клиент вряд ли будет доволен, если ты доставишь ему поцарапанную колымагу со стертыми покрышками. Да и люди, которых ты подвозишь, не придут в восторг от лихачеств. Не терпят безумцев на дороге и местные блюстители порядка. Стоит пару раз задеть транспорт мирных граждан или, что еще хуже, полицейскую машину – придется заплатить гигантский штраф. Сумма с четырьмя нулями на Оаху – привычное дело. Видать, одни богачи живут.

Спасает лишь то, что местные водители с пониманием относятся к гонщикам. И дорогу уступают, и с трассы съезжают

Товар обычно нелегальный, поэтому с полицией надо быть особенно осторожным, но и барыши получишь хорошие



Настоящие мужчины играют, включив вид из кабины.



Повторы в игре хоть и есть, но явно для галочки. Пересматривать заезды нет никакого желания.

вовремя, от греха подальше. А вот полицейским здравого смысла явно не хватает, хотя обвести их вокруг пальца – проще простого.

СВОБОДА

Выглядит игра сногсшибательно. Красивейшие тропические пейзажи, яркие краски и голубое небо безмерно впечатляют после *Need for Speed Carbon*, где царствовали синий и серый цвета. Test Drive Unlimited отлично смотрится не только на картинках, но и в динамике.

Хотя здесь нет пешеходов, остров словно живой. Деревья и трава колышутся под легким дуновением ветра, на дорогу падают листья, в небе парят птицы, облака меняют форму прямо на глазах. И все это великолепие в движении ничуть не портит блюр. А ведь этим грешит большинство гонок. В Test Drive края объектов лишь слегка замыливаются.

Справедливости ради отмечу, что изображение не идеально. Дым из-под колес выглядит не шибко достоверно. Да и светящее в глаза солнце ничего кроме раздражения не вызывает.

ОАХУ

Оаху – самый населенный (около 900 тысяч человек) и третий по площади остров на Гавайях (1545 квадратных километров, 71 километр в длину и 48 в ширину). Береговая линия – 266 километров. Самая высокая точка находится на высоте 1225 метров над уровнем моря. На острове снимали некоторые сцены «Парка Юрского Периода», он же послужил съемочной площадкой для сериала «Остаться в живых» и фильма «50 первых поцелуев». В *Test Drive Unlimited* Оаху воссоздан со скрупулезной топографической точностью.



Пожурим разработчиков и за игровую физику. Хоть ребята из Eden Games лицензировали технологию *Havok*, им это почему-то не помогло. Сказать, что тачки ведут себя реалистично – пойти против истины. Они ужасно держаться на дороге и неправдоподобно сталкиваются. Более того, почти не чувствуешь разницы, за рулем какого авто ты сидишь. Но с аркадного рейсинга спрос невелик.

Вряд ли Test Drive Unlimited надолго заменит нам Need for Speed. Однако творение Eden Games по-своему интересно и свежо.

Не стоит бежать впереди паровоза и делать далеко идущие выводы на основе бета-версии. Дождемся релиза, осталось совсем немного времени. Тогда и станет наконец ясно, оправдались ли наши ожидания.



Столкновения смотрятся более чем скромно. Скучаем по FlatOut.

ПОПЫТКА НОМЕР ДВА

M.O.O.R. MASSIVELY OPEN ONLINE RACING

Помимо гонок с ботами в *Test Drive Unlimited* можно соревноваться с другими игроками, выполнять вместе с ними задания, покупать/продавать автомобили и даже объединяться в клубы и устраивать между собой соревнования. Сами создатели позиционируют свое творение как MOOR – Massively Open Online Racing. Первая попытка сделать онлайн-рейсинг закончилась провалом. Все мы помним неудачный опыт EA и ее злосчастной *Motor City Online*.



ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Tri Synergy
РАЗРАБОТЧИК
Chaos Concept
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ufo-extraterrestrials.com
ДАТА ВЫХОДА
19 февраля 2007 года

Текст: Роман "ShaD" Епишин

UFO: EXTRATERRESTRIALS

ВДАЛИ ОТ ДОМА

Ты наверняка не раз слышал о «зеленых человечках», которые только и думают о том, как бы похитить сотню-другую землян, выкачать из нашей планеты все ресурсы и заселить ее своими уродливыми отпрысками. Ну а если все-таки не слышал, то скоро обязательно услышишь: до выхода *UFO: Extraterrestrials* осталось всего несколько недель. Изначально проект собирались выпустить в 2004-м, потом перенесли на 2006-й, но затем снова изменили дату. Козни коварных инопланетян, не иначе.

Год 2025 от Рождества Христова. Люди, как ни странно, перестали уничтожать друг друга в «локальных конфликтах» и устремились к звездам. Кажется, сбылась мечта писателей-фантастов! Увы, сбылись и мрачные пророчества о встрече с агрессивными космическими существами. Неспешной колонизации планеты с красивым названием Эсперанза помешали вооруженные до зубов братья по разуму. Мало того, негодяи где-то прознали о Земле и отправили туда собственный десант.
Как видишь, сценарий отчасти повторяет драматичную историю *UFO: Enemy Unknown*, да и геймплей строится по старой схеме. Ничего страшного в этом нет, за хорошее продолжение легендарного шедевра фанаты наградят разработчиков вечными почестями и несметным богатством. Другое дело, что вместе с элементами игрового процесса Chaos Concept желает воскресить дух предыдущих эпизодов. Иначе с UFO: Extraterrestrials поступят так же, как с печально известной *UFO: Aftermath*, – забросают гнилыми помидорами.

ГЕНЕРАЛ НА ПОЛЕ БОЯ

Чтобы отразить нападение пришельцев на Эсперанзу, тебе понадобятся не только тактические, но и стратегические навыки. Придется строить и оборудовать военные базы, проводить научные исследования, налаживать противокосмическую оборону и вести в бой отряды элитной пехоты. Помимо солдат в распоряжении людей есть наземная техника, шагающие роботы и даже авиация. Самолеты вкупе с установками ПВО пригодятся, когда инопланетяне пришлют подкрепление своим войскам: вражеский перевозчик можно сбить еще на подлете, избавив себя от дюжины зловредных «чужих».
Обломки кораблей и тела пришельцев лучше отдать в лабораторию. Без изобретения новых средств уничтожения и обороны твои люди обречены. Дорогостоящие изыскания окупятся с появлением более мощного оружия, надежного транспорта и эффективных медикаментов. Для успешной исследовательской деятельности понадобятся не только помещения и подопытный материал, но и хорошо подготовленные кадры. А эту проблему решить нелегко.
В тактическом режиме хлопот не меньше. Игрок не только указывает подчиненным, в какую сторону двигаться и где прятаться, но и лично экипирует каждого из них (выбираем вид оружия и тип боеприпасов). Разумеется, сражения проходят в пошаговом режиме. Лихора-

ЧТОБЫ ОТРАЗИТЬ НАПАДЕНИЕ ПРИШЕЛЬЦЕВ, ТЕБЕ ПОНАДОБЯТСЯ НЕ ТОЛЬКО ТАКТИЧЕСКИЕ, НО И СТРАТЕГИЧЕСКИЕ НАВЫКИ



Арсенал велик, но использовать вооружение нужно с умом. Каждый инопланетянин требует особого подхода.



Вторжение началось сразу в нескольких областях планеты.

дочно кликать мышью, стараясь перезарядить гранатомет за две секунды, не придется. Наоборот, каждое решение нужно тщательно взвешивать. Одно неверное движение может стоить жизни опытному ветерану, а хорошие бойцы на дороге не валяются!

К ВТОРЖЕНИЮ ГОТОВЫ!

Chaos Concept трудится над UFO: Extraterrestrials с января 2002 года. Причем в первую очередь студия создала графический движок, так что не стоит ждать заоблачных красот. Современные спецэффекты, шейдеры последнего поколения и прочая мишура остались за бортом. Зато простенькая картинка живо воскрешает в памяти бессонные ночи, проведенные за UFO: Enemy Unknown. Ее фанаты будут в восторге. Всем остальным придется довольствоваться другими элементами геймплея. Благо такие незримые материи, как сопереживание своим бойцам и трепет от знакомства с неведомым, разработчики сохранили. Начало инопланетного вторжения запланировано на 19 февраля 2007 года. Последние три месяца Chaos Concept усердно исправляет мелкие недочеты и оттачивает баланс противоборствующих сил. Воистину, титанические усилия и пять лет кропотливых трудов просто обязаны окупиться: наконец-то мы увидим достойное продолжение эпохального шедевра – *X-Com*.

ЕСЛИ ТЫ «НЕ В ТЕМЕ»

Чтобы преуспеть в борьбе с захватчиками, нужно разобраться со множеством тонкостей и деталей. Сам посуди: землян атакуют самые разные твари, к каждой из которых нужен особый подход. Кого-то не берет огонь, кто-то дышит ядовитым газом... И если «ветеранам» предыдущих эпизодов многие нюансы знакомы, то новички без посторонней помощи сразу растеряются. Специально для них Chaos Concept создала удобный справочник UFOPEDIA: там найдутся жизненно важные сведения об оружии, технике, сооружениях и вражеских бойцах.







Землян больше, но их «броня» слабее.

ВОЗЬМИ ГРАНАТУ!



«Не можете попасть в здание? Проделайте собственный вход!» – громогласно вещает пресс-релиз. Изрядно устаревший движок не помешал сделать уровни максимально интерактивными. Отверстия в стенах можно делать специально. Но иногда заборы, деревья и остовы машин сгорают в пламени пожара из-за «неосторожного» обращения с оружием. Швырнул пришельцу под ноги гранату, а вместе с ним сгорела невинная осиновая рощица.



ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
KDV Games/Codemasters
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
kdvgames.com/maelstrom/
ДАТА ВЫХОДА
Февраль 2007 года

Текст: Михаил Бузенков

MAELSTROM

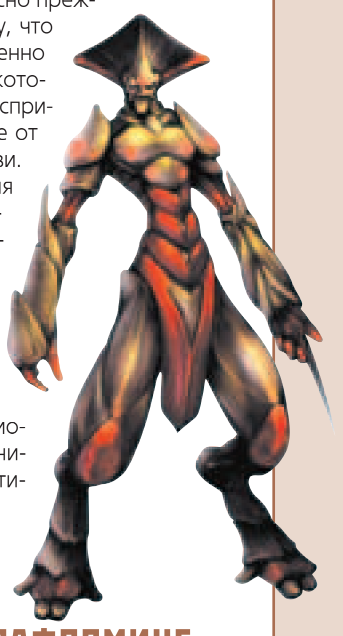
ИГРА В КЛАССИКУ

В скором времени в продажу поступит *Command & Conquer: Tiberium Wars*. Ее, само собой, ждут во всем мире. В связи с этим возникает справедливый вопрос: а что останется на долю остальных RTS, лишенных не только поддержки могучей Electronic Arts, но и удивительной вселенной, развивающейся в течение десяти лет?

Maelstrom лобового столкновения с творением EA Los Angeles, скорее всего, избежит. На зарубежных форумах ее сравнивают со *StarCraft*, на русскоязычных – с *«Периметром»*. Впрочем, есть еще одна стратегия в реальном времени, о которой неизменно вспоминают, когда речь заходит о детище KDV Games. Это *Supreme Commander* от Gas Powered Games. Автор первой трехмерной RTS Крис Тейлор (Chris Taylor), как и его коллеги из России, сделал ставку на дюжину необычных нововведений, призванных разнообразить классический подход к созданию таких игр. Кроме того, он намерен выпустить свой проект в феврале этого года, то есть уже совсем скоро. Волей-неволей нам придется выбирать между Supreme Commander и Maelstrom.

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЕТ

У Земли нет будущего. В 2050 году, после нескольких природных катаклизмов, падения астероида и ядерной войны от человеческой культуры не останется и следа. На этом беды не закончатся: опустошенную планету начнет колонизировать инопланетная раса Хай-Дженти. Так решил сценарист игры – англичанин Джеймс Суоллоу (James Swallow). Сочинять мрачные истории – его профессия. Будучи журналистом, Джеймс попутно пробовал свои силы на множестве поприщ: поучаствовал в создании двух эпизодов сериала Star Trek Voyager, написал несколько новелл о героях вселенной *Warhammer 40.000*, неоднократно придумывал сюжеты для комиксов (преимущественно в жанре киберпанк). С компьютерными играми он тоже знаком не понаслышке. Прежде британец трудился над космическим экшеном *Battlestar Galactica*, вышедшем в 2003 году на консолях Xbox и PlayStation 2. Но самое главное, Суоллоу стал соавтором отличного пособия для начинающих разработчиков о фабуле как основе всего проекта (Games Writing: Narrative Skills for Videogames). Нам это интересно прежде всего потому, что Maelstrom – именно та стратегия, которую нельзя воспринимать в отрыве от сценарной ветви. Даже во время многопользовательских баталий. Дело в том, что почин сценариста не поддержали дизайнеры из Massive Black. Профессионалы, сотрудничавшие практи-



Перед нами еще один преемник *Warcraft III: Reign of Chaos* с поправками на футуризм и терраформинг



В отличие от Корпорации Ремнанты используют устаревшие модели военной техники.



Хай-Дженти предпочитают водную среду.

чески со всеми крупными студиями, включая Blizzard и id Software, создали на редкость невзрачных героев. Если бы не богатая биография каждого из них, мы бы вряд ли отличили представителей Ремнантов от лидеров корпорации «Восхождение». Пришельцы также ничем примечательным не выделяются. С людьми этих уродцев, конечно, не спутаешь, а вот с гуманоидами из других RTS – вполне.

ТО, ЧТО BLIZZARD ПРОПИСАЛА

Три года назад необычайно смелая стратегия «Периметр» вышла на Западе. И даже запомнилась тамошней прессе, которая российские проекты, как правило, не жалует. Авторитетный североамериканский ресурс GameSpot поставил ей больше восьми баллов. Ему вторили IGN и GameSpy. Тем не менее, понравилась новинка далеко не всем. Рецензенты CGW и The New York Times критиковали ее за излишне медлительный геймплей и мудреный сюжет. К ним присоединились и пользователи: посетители Game Rankings настаивали на «шестерке». Все это привело к тому, что компания Codemasters, издававшая «Периметр» за рубежом, внесла соответствующие коррективы в Maelstrom.

То, что происходит на экране сейчас, уже не выглядит ни революционно, ни даже смело. Перед нами еще один преемник *Warcraft III* с поправками на футуризм и терраформинг (возможность собственноручно изменять ландшафт). Что касается воды, о которой писали много и с удовольствием, то ее влияние на происходящее заметно ослабло. Игроку позволят осушать водоемы и переправлять войска по тонкому льду. Вот только мест, где делать это действительно необходимо, – раз, два и обчелся.

ИГРА В ИГРЕ

Главное достоинство Maelstrom – прямое управление героями. Отыскав соответствующую иконку (она необычайно мала), ты сможешь переключиться на вид от первого лица и самолично повести персонажа в бой. Прежде всего, это необходимо делать в самом начале схватки, когда противник еще не успел нанять внушительную армию и толком организовать оборону. При должной сноровке ведомый игроком вояка доставит немало хлопот вражеским пеонам. Они слабо вооружены и едва ли продержатся без защиты и минуту.





Инопланетяне превращают убитых врагов в биомассу.

ЧЕТВЕРТАЯ ФРАКЦИЯ



Помимо Ремнантов, корпорации «Восхождение» и Хай-Дженти мир будущего населяют Выжившие. С виду каждый из них напоминает маньяка Джейсона из кинофильма «Пятница, 13-е». Только вместо хоккейных масок людишки носят ржавые шлемы. Несмотря на воинственный облик, даже десяток Выживших не сможет расправиться с «новорожденным» героем. Посему на первых порах важно оббежать всю карту и заработать на дохляках побольше опыта.



Маммон, один из героев Хай-Дженти. Возглавляет армию пришельцев на Земле.

AI В ПОМОЩЬ



Кое в чем разработчики из KDV Games все же переплюнули Blizzard. Многие посетители Battle.net жаловались, что в *Warcraft III* побеждает не самый умный игрок, а тот, кто лучше владеет мышью и знает «горячие» клавиши. В *Maelstrom* суеты на порядок меньше. Ведь можно доверить управление базой компьютеру. Искусственный интеллект самостоятельно наймет пеонов, отстроит основные сооружения и даже исследует новые технологии.

ВЫЦВЕТШИЙ МИР

Графически Maelstrom проигрывает большинству современных RTS. Проигрывает повсеместно.

Несмотря на опрятные текстурки и необычный дизайн юнитов, картинка скучна. Серая, безжизненная, точно растворенная в какой-то мутной жиже. Может показаться, что подобное описание соответствует представлениям о мире, пережившем катастрофу. Отчасти это так. Например, в *Fallout* яркие цвета практически не встречались. Но там чувствовались стиль и умение авторов насытить изображение интересными деталями. Здесь же ничего подобного нет. На протяжении нескольких часов мы видим одно и то же: леса, реки и километры выжженных войной земель. Лишь в некоторых миссиях однопользовательской кампании встречаются по-настоящему живописные и радующие глаз места.

Интерфейс тоже далек от совершенства. У каждой фракции он выглядит по-своему. Ремнантам и Корпорации достались аккуратные окошки в стиле хай-тек. Инопланетянам – бесформенный организм с крошечными щупальцами, которые, стоит навести на них курсор, тотчас прячутся.

Если бы KDV не пыталась поразить нас этим диковинным существом и правильно расставила иконки, наверняка удалось бы увеличить игровой экран на пару сантиметров.

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ

В прошлом номере мы составили список самых ожидаемых проектов 2007 года. Среди стратегий в реальном времени Maelstrom заслуженно заняла второе место. Она и сейчас у вершины. Другое дело, что радоваться тут особенно нечему. Вялая конкуренция в жанре привела к тому, что выбирать, по сути, не из чего. Даже в нынешнем состоянии, когда толком не отлажен баланс, RTS от KDV Games кажется едва ли не единственной альтернативой *Tiberium Wars* и Supreme Commander. Грустно и страшно писать эти строки.



ИГРОКУ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ПОЗВОЛЯТ ОСУШАТЬ ВОДОЕМЫ И ПЕРЕПРАВЛЯТЬ ВОЙСКА ПО ТОНКОМУ ЛЬДУ



Типичный для постапокалиптического мира пейзаж. Сколько мы их уже перевидали.



Вооруженные бензопилами Выжившие – легкая добыча для бойцов Корпорации.



ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Ino-Co
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
kv.games.1c.ru
ДАТА ВЫХОДА
Весна 2007 года

Текст: Алексей "Chikitos" Ларичкин

КОДЕКС ВОЙНЫ

ВАРГЕЙМ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Компьютерные варгеймы – многострадальный жанр. Когда-то в девяностых он был довольно популярен. Ныне разработчики подобных проектов могут лишь с грустью вспоминать о тех славных временах. Современные военно-тактические игры стали слишком далеки от простых геймеров. Дело не только в сложных правилах, но и во внешнем лоске (точнее, в его отсутствии). Создатели весьма интересной и привлекательной *Massive Assault* попытались вернуть жанру былое величие, но одним махом ситуацию не исправишь. Их порыв поддержали парни из отечественной студии Ino-Co: их *«Кодекс войны» (КВ)* – пошаговый варгейм, к которому трудно придраться.

ОРКИ АТАКУЮТ

Авторы совершенно обоснованно считают, что в хорошем проекте должна быть продумана любая, даже самая незначительная деталь. Казалось бы, варгейму проработанный сценарий нужен как собаке пятая нога. С другой стороны, вряд ли кто будет против, если ему расскажут занятную историю.

Завязка, правда, выглядит скучновато: на просторах сказочного мира Иллис орки выясняют отношения с людьми. Вождь зеленокожих, «красавчик» Угрюм Хвать-Нога, готовится к вторжению на территорию извечных врагов. Ему противостоит опытный военачальник – капитан Пфайль, возглавляющий небольшую, но хорошо обученную армию наемников. К тому же на помощь к людям спешат эльфы под предводительством обворожительной Тейи. Интрига кроется в том, что обе стороны конфликта – лишь марионетки в руках темных сил. Распутать сюжетный клубок ты сможешь только в третьей, изначально недоступной кампании.

ГЕНЕРАЛЬСКИЕ ПОГОНЫ

Сотрудники Ino-Co отчетливо представляют, что такое отменный пошаговый варгейм. Ориентиром для них служит *Fantasy General* – игра, страшно сказать, десятилетней давности (см. врезку). Разумеется, речь не идет о каком-либо плагиате. Но усмотреть сходство между *КВ* и старинным проектом от *SSI* можно невооруженным взглядом. Ведь все новое – это хорошо забытое старое.

Действие любой миссии разворачивается на карте с четко обозначенными границами. Поле, как и полагается, разбито на гексы – шестиугольники правильной формы. Мир КВ весьма живописен: холмы и пустоши сменяются лесами. То тут, то там раскиданы поселения, по землям Иллиса текут реки… Что характерно, каждый тип местности влияет на параметры или скорость передвижения юнитов. Находясь в городе, существа получают солидные бонусы к атаке и защите. А вот быстро переправиться через реку не получится – на это уйдет пара ходов.

Игрок, понятное дело, выступает в роли полководца. Как прави-

РАСПУТАТЬ СЮЖЕТНЫЙ КЛУБОК ТЫ СМОЖЕШЬ ТОЛЬКО В ТРЕТЬЕЙ, ИЗНАЧАЛЬНО НЕДОСТУПНОЙ КАМПАНИИ





Даже при максимальном приближении камеры движок способен выдавать красочную картинку.



Такого милашку нельзя не полюбить с первого взгляда.

ло, в его распоряжении оказываются герой и несколько отрядов. Каждый со своими характеристиками, способностями и шкалой опыта. Различия весьма существенные. Например, пехотинцы не устоят перед конницей, которая наносит им дополнительные повреждения. Лучники поливают врага стрелами, но беззащитны в ближнем бою. Летающие создания атакуют с воздуха в том же гексе, где находится жертва. При этом напасть на них способны лишь отряды, атакующие с дистанции.

Обороняющиеся подразделения дают сдачи. В результате воины могут погибнуть или получить ранение. Герои – мощные одиночные юниты – действуют так же, но есть небольшие оговорки. Во-первых, они теряют в схватке очки здоровья. Во-вторых, благодаря их присутствию соратники получают полезные бонусы. Большинство стычек оборачиваются потерями с той и с другой стороны. Павшие солдаты заменяются новобранцами только в поселениях, покалеченные бойцы возвращаются в строй после отдыха (на это тратится целый ход).

КОРНИ

Не можем отказать себе в удовольствии вспомнить о золотой эре компьютерных варгеймов. В период с 1994-го по 1997-й компания **Strategic Simulations, Inc. (SSI)** выпустила целую серию проектов в этом жанре. Все они пользовались заслуженной популярностью у поклонников тактических игр. ***Panzer General*** и ***Allied General*** были посвящены сражениям Второй мировой, ***Star General*** позволил сосредоточиться на космических баталиях, а действие ***Fantasy General*** (прообраз **«Кодекса Войны»**) разворачивалось в волшебном мире...



ОТЕЦ СОЛДАТАМ

Хороший командующий никогда не пошлет на верную смерть ветеранов, прошедших сквозь огонь, воду и медные трубы. Пословица «за одного битого двух небитых дают» весьма актуальна для КВ. Войска переносятся из миссии в миссию: опытные ратники гораздо сильнее новичков. Заматеревшие лучники смазывают стрелы ядом, поднаторевшие в колдовстве маги насылают ужасные проклятия на супостатов, а бывалые пехотинцы лучше защищаются от дистанционных атак. Причем, повышая мастерство своих подопечных, игрок выбирает одно из трех доступных умений. Выходит, что даже одинаковые поначалу отряды могут в будущем сильно различаться после нескольких баталий и, соответственно, выполнять разные задачи.



Любую другую игру мы бы поругали за непропорционально большие размеры юнитов. Но «Кодекс войны» поносить не будем: для варгеймов это обычное дело.

КТО ЭТИ ЛЮДИ?

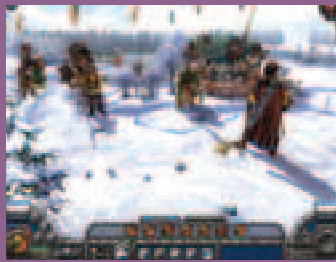


«Кодекс Войны» **– дебютный проект краснодарской студии Ino-Co, дочерней компании крупнейшего издателя России – «1С». Работы над ним идут два с лишним года: с момента образования фирмы в 2004 году. Впрочем, не стоит думать, что «Кодекс Войны» – первый блин, который по всем законам должен выйти комом. На счету руководителя Ino-Co Алексея Козырева и ряда его соратников необычная космическая RPG *«Звездные Волки»*.**



В стане врага выросли кислотные грибы: орочий маг Кусай-Зуб сотворил страшное заклятье «Бум гриб».

ГЛАВНОЕ – КОМФОРТ



Показанная нам версия *КВ* работала весьма стабильно. Осталось доделать сущие мелочи: нарисовать несколько иконок для заклинаний, настроить систему статистики и придушить парочку багов. Но это не все. Памятуя, что варгеймы – игры сложные, авторы трудятся над обучающими миссиями и доводят интерфейс до ума. Например, как в *Heroes V*, при наведении курсора на вражеский отряд будет выводиться информация о возможном уроне и потерях противника.

Важная характеристика – боевой дух служивых. При серьезных потерях солдаты кинутся бежать. А в некоторых случаях отряду присваивается статус «разгромлен», что грозит резким снижением параметров юнитов. Эта особенность напоминает то, что происходит на всамделишном бранном поле: мудрый военачальник не атакует сразу по всем фронтам, а определяет направление главного удара и конкретную тактику для каждой схватки.

Конечно, большую часть времени ты проведешь, командуя своей армией. Но иногда придется переключаться и на другие занятия. Например, заняться финансами: подсчитать полученный барыш и выделить деньги на неизбежные расходы. Ведь война – занятие недешевое. Хотя экономика КВ незатейлива. За захват поселений, выполнение основных и второстепенных задач нас вознаграждают золотом. Оно расходуется на покупку новых отрядов или наем солдат в потрепанные врагом подразделения. Причем чем быстрее справишься с миссией, тем больше презренного металла за нее получишь. Разобраться во всей этой бухгалтерии нетрудно.

КОДЕКС КРОВИ

Справиться с проклятием варгеймов – блеклой графикой – призван движок TheEngine от воронежской компании Skyfallen Entertainment. Этот универсальный мотор уже зарекомендовал себя с лучшей стороны в проектах *«Магия крови»* (вместе с дополнениями) и *«Санитары подземелий»*. На его основе создаются *«Легенда о рыцаре»*, *«Не время для драконов»* и, собственно, КВ. Не подвел TheEngine и на сей раз: системные требования приемлемые, а картинка отменная. Ничем не хуже, допустим, *«Massive Assault: Расцвет Лиги»*. Что особенно важно для стратегий – ядро не испытывает никаких проблем с масштабированием. Наблюдая за битвой с заоблачной высоты, ты видишь лишь фигурки юнитов (они символизируют отряды), выделяющиеся на фоне лесов и городишек. Как только начинается схватка, камера эффектно спускается вниз, и мы видим во всех деталях, как наши бравые парни сражаются с врагами. Почин программистов поддержали художники: модели рядовых солдат и героев хороши. Особенно удались орки – симпатяги, каких мало.

Об этом проекте можно запросто написать еще пару-тройку страниц. Мелких, но любопытных особенностей – вагон и маленькая тележка. Однако останавливаться на каждом нюансе мы не будем: в конце концов, перед тобой ознакомительная статья, а не руководство по прохождению. Продюсер КВ клянется, что игра появится на полках магазинов совсем скоро. Вот тогда и увидишь все собственными глазами…

МУДРЫЙ ВОЕНАЧАЛЬНИК НЕ АТАКУЕТ СРАЗУ ПО ВСЕМ ФРОНТАМ, А ОПРЕДЕЛЯЕТ НАПРАВЛЕНИЕ УДАРА И ТАКТИКУ ДЛЯ КАЖДОЙ СХВАТКИ



Согласно новомодным веяниям, воины в отряде чем-то да отличаются друг от друга: формой шлема, прической, наличием или отсутствием бороды...



Грамотная расстановка юнитов в сражении – залог победы.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН
ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
РОЛЕВАЯ ИГРА
Реклама
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
DVS



ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Lighthouse Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Vertex 4
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.vertex4.com/sunage
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2007 года

Текст: Святослав Торик

SUNAGE

ПО СТОПАМ STARCRAFT

Разработчики компьютерных игр любят рисовать будущее человечества в мрачных тонах. По версии Vertex 4 нас ждет повышение температуры и увеличение радиационного фона на Земле. Самые богатые и успешные люди укроются под огромной защитной полусферой. Но места всем не хватит, поэтому некоторым придется жить снаружи. Между обитателями купола и обездоленными разразится война, которая будет идти с переменным успехом. А потом и пришельцы пожалуют.

«КЛАССИКА»

Авторы не скрывают, что следуют стандартам, заданным классическими RTS: сюжет попроще, миссий побольше. Это сейчас в жанре верховодит *Warcraft III* с его эпическим сюжетом и ролевыми характеристиками у каждого героя. А в былые времена все было совсем иначе. Сам глава Vertex 4 так объяснил свою ностальгию: «Однажды я увидел демо-версию первого *Command & Conquer*. Через некоторое время я понял, что не столько хочу сыграть в эту игру, сколько сотворить свою собственную».

Всего здесь три противоборствующих стороны. Те, кому не посчастливилось оказаться под защитой энергетического поля, объединились в некий культ, получивший название Раак-Зун. По сути это обычные люди, только слегка пострадавшие от облучения. Они жутко завидуют тем, кто попал под купол, и постоянно устраивают в отместку коварные диверсии. Служители секты обещают всем наступление Судного Дня в ближайшее время, причем спасутся, по их словам, исключительно правоверные. Но не стоит думать, что на пустынных просторах собрались исключительно дремучие дикари. Напротив, они даже ведут научные исследования и вот-вот совершат прорыв, открыв портал на райскую планету, где живется еще лучше, чем под сводами злосчастной полусферы.

Вторая раса – «Федерация купола». Казалось бы, люди заперлись в своем жилище, оградили себя от вредной радиации и глобального потепления. Зачем высовываться наружу? Проблема в том, что учения последователей культа проникли и внутрь их тщательно охраняемого периметра, что очень не понравилось тамошним правителям. В конце концов они решили искоренить зло огнем и мечом.

Третья раса в игре – это Стражники, которые охраняют тот самый инопланетный Эдем от вторжения. Механическая армия должна остановить Раак-Зунов, чтобы те не проникли в их мир. Волей-неволей чужие оказались втянуты в конфликт между землянами.

МУЛЬТИКЛАСС

Каждая боевая единица в игре обладает двумя специальностями. Например, разведчик может стать солдатом с автоматом. Или беззащитным скаутом, но зато способным дальше видеть. Робот в обычном режиме представляет собой простой атакующий юнит. Однако в нужный момент он превращается в жуткую футуристическую установку, высасываю-

В НУЖНЫЙ МОМЕНТ РОБОТ ПРЕВРАЩАЕТСЯ В ЖУТКУЮ ФУТУРИСТИЧЕСКУЮ УСТАНОВКУ, ВЫСАСЫВАЮЩУЮ ЭНЕРГИЮ У ВРАГОВ



Разработчики обещают идти по стопам авторов RTS старой школы. Похоже, это коснулось и графики.



Линии электропередач – ахиллесова пята любой базы. Забудь про честную драку, лучше устраивай диверсии!

щую энергию у окружающих его врагов. Не все способности доступны изначально. Некоторые придется исследовать по ходу игры, развивая свою базу и проводя научные изыскания.

Спрашивается, к чему такая многопрофильность боевых единиц? Все мы прекрасно знаем основополагающий принцип баланса: «камень – ножницы – бумага». В SunAge один юнит может быть одновременно и «камнем», и «ножницами». При этом в одном режиме он нещадно проигрывает «бумаге», а в другом – успешно ее «разрезает». Кроме того, универсальность бойцов влияет на мультиплеер, где все зависит от сочетания войск, а также от умения ими управлять. Эту попытку облегчить микро-менеджмент мы можем только приветствовать.

Над обустраивом базы, впрочем, все равно придется попотеть. Ее инфраструктура основана на линиях связи. По проводам передается электроэнергия тем зданиям, которые в ней нуждаются. Эта схема позволяет строить свои поселения даже вдали от штаб-квартиры. Но при этом ЛЭП становится все более громоздкой. И, соответственно, уязвимой. Любое повреждение электросети может привести к частичному, а то и полному обесточиванию всей базы.

По уму

Сдавних времен, играя в RTS, мы чертыхались и стонали, глядя на поползновения ограниченного искусственного интеллекта. Не глупого, а именно ограниченного. Когда в одном отряде есть гранатометчики и автоматчики, то атаковать танк следует именно гранатометчикам. Однако же по щелчку мышки бегут все кому не лень, подвергая опасности своих соратников. Умный интерфейс *SunAge* сам подбирает подходящих противников. Юниты в бою действуют настолько эффективно, насколько это возможно. Благодаря этому можно сосредоточиться на чем-то поважнее.



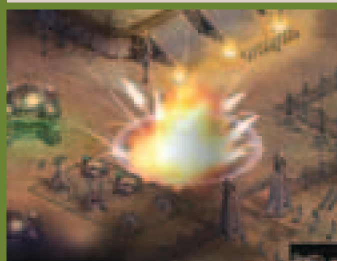
Мечта сбывается?

Ничего нового в SunAge мы не увидим. Скорее всего, игру незаметно унесет бурный поток весенних релизов. И познакомятся с ней только рецензенты и самые ярые поклонники жанра. Но может статься, что благодаря усилиям разработчиков она действительно окажется сбалансированной, новаторской и интересной. Это так же непредсказуемо, как и возможность глобального потепления вкупе с повышенной радиацией в ближайшем будущем. Одно ясно: с современными хитами ей будет конкурировать очень трудно.



Индустриальный дизайн и «тайловый» движок сильно напоминают StarCraft.

Путь к свету



Игра удивительна уже тем, что ее главный дизайнер – крайне терпеливый человек. Роман Пфнейдл (Roman Pfneudl) из Вены начал создание *SunAge* девять лет назад. Довольно долго он работал над игрой в одиночку и лишь пару лет назад собрал небольшую команду из семи человек. После этого работа пошла в гору: появились конкретный план, издатель и дата выхода. Выход SunAge ожидается в России в первом квартале этого года, издатель – «Акелла».

Текст: Александр Шелапутов





■ В мире механоидов щупальца абсолютно безобидны.



■ Прямо как новогодний фейерверк.

ЖАНР ИГРЫ
Action / Racing
ИЗДАТЕЛЬ
1C
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1C
РАЗРАБОТЧИК
SkyRiver Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
aimracing.ru
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2007 года

МЕХАНИОДЫ: ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ

БОГ ЛЮБИТ ТРОИЦУ

На прошедшей выставке «ИгроМир 2006» у посетителей стенда «*Механоиды: Гонки на выживание*» неизменно возникал вопрос: что же за игра предстала их взору? Неужели продолжение серии ролевых научно-фантастических проектов об искусственном разуме? Если да, то почему этот самый разум одержим одной лишь мыслью: как ему быстрее и ловчее уничтожить соперников?

Ответ на самом деле прост: «Механоиды: Гонки на выживание» – это не просто сиквел «Механоидов». Это самое настоящее ответвление в серии. И создано оно, как утверждают разработчики, по многочисленным просьбам игроков, желавших получить больше «драйва» и адреналина.

Как и в предыдущих частях «Механоидов», в «Гонках на выживание» тебе предстоит вжиться в роль обитателя планеты Полигон-4. То есть стать механоидом – искусственно созданным разумным существом, наделенным внешней защитной оболочкой. Она представляет собой вооруженный летательный аппарат. Собственно, сюжет повествует о боевых испытаниях этих конструкций, которые называются глайдерами.

Сохранив общую идею, SkyRiver изменила жанр проекта. «Механоиды: Гонки на выживание» представляет собой футуристический рейсинг в духе *Star Wars: Episode I – Racer*, *Hover Ace* и тому подобных проектов. В игре используется модернизированный движок *«Механоидов 2»*. Добавлен эффект «марева» (искажение объектов в раскаленном воздухе, поднимающемся над асфальтом), а также засветка изображения (bloom). Картинка значительно преобразилась, и это сразу же бросается в глаза.

Кроме того, глайдеры в «Гонках на выживание» набирают скорость гораздо быстрее, чем раньше. Дело в том, что разработчики уменьшили время разгона и увеличили маневренность летательных аппаратов (всего доступно три десятка различных машин).

Одержать победу поможет целый арсенал всевозможного оружия и внушительное количество бонусов. Их умелое использование заметно упростит путь к победе.

Другая интересная особенность «Гонок на выживание» – наличие рейтинга участников. Игроки, набравшие наибольшее количество очков, смогут размещать свои результаты на специальном сайте. Так что ты всегда будешь знать, к чему стремиться, а то и сам вырвешься в лидеры.

На данный момент новое творение *SkyRiver Studios* представляет собой динамичную и увлекательную аркадную гонку. Это действительно любопытный этап развития серии.

«*Гонки на выживание*» представляют собой футуристический рейсинг в духе *Star Wars: Episode I – Racer*

ПРОЧНАЯ БРОНЯ



■ Изначально игра была менее динамичной. Повреждения от столкновений приводили к печальным последствиям для глайдеров. Самое интересное, что все это безобразие разработчикам нравилось. Но в ходе тестирования приняли решение снизить урон от столкновений.



Братва и Кольцо
смешная игра от Гоблина
ФИРМА «1С»
Реклама

РЕЦЕНЗИИ



Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	100
Rayman: Бешеные Кролики	104
Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption	106
Top Spin 2	110
1701 A.D.	112
Властелин Колец: Битва за Средиземье II – Под Знаменем Короля-чародея	114
Alpha Prime	118
Armed Assault	120
Братва и Кольцо	124
Войны Древности: Спарта	126
Ex Machina: Меридиан 113	128
Runaway 2: Сны Черепахи	132
Дальнобойщики: Транспортная Компания	134
Bionicle Heroes	136
Championship Manager 2007	138
Star Trek: Legacy	140
Секреты Атлантиды: Загадки Погибшего Континента	142
Эрагон	144
Made Man: Человек Мафии	146
Гид покупателя	148



ИГРЫ НЕ ДЛЯ ВСЕХ

Самые громкие релизы 2006 года уже отгремели. И тем не менее раздел рецензий вновь порадует тебя большим количеством статей. Появились сразу два дополнения для поклонников RTS. В кои-то веки мы наконец дождались спортивного теннисного симулятора – *Top Spin 2*. Любители аркадных забав наверняка порадуются, заполучив *«Rayman: Бешеные кролики»*. В этот раз Ubisoft выдала нечто уж совсем необычное.

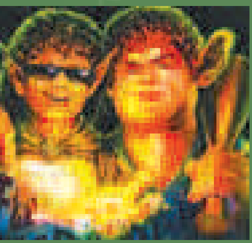
Rainbow Six Vegas получилась спорной. С одной стороны, игра окончательно превратилась в ширпотреб. Но в то же самое время она пришлась по вкусу новому поколению игроков. *Armed Assault* тоже приняли по-разному. У игры сразу появилось огромное количество преданных фанатов. Они утверждают, что истинный наследник *Operation Flashpoint* и ни в какую не желают слушать любые возражения представителей противоположного лагеря – тех, кому игра не понравилась.

Конечно, не обошлось без разочарований. *«Runaway 2: Сны черепахи»* почти удостоилась «Кулера», но авторы сами вырыли себе могилу.



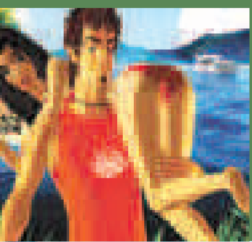
За предоставленные на рецензирование игры благодарим магазин GAMEPOST











СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше, чем результат математических операций! Что же они означают?

0 - 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 - 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 - 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра, или разработчика, или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 - 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 - 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 - 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 - 9.5

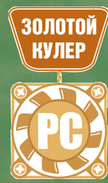
Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются шедеврами.

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!



В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом, от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно **НОРМАЛЬНО** играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу **«ПОЙДЕТ»**. В графе **«ПОЛЕТИТ»** стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта **GameRankings.com**. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS

СТРАХ И НЕНАВИСТЬ В ЛАС-ВЕГАСЕ



Текст: Борис Соколов

Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Руссобит-М / GFI

РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal

ПОЙДЕТ
Процессор 3.0GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ
Процессор 3.5GHz, 2.0Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.rainbowsix-game.us.ubi.com/vegas

«Король умер, да здравствует король». Так в средневековой Франции объявляли о смерти прежнего правителя и восхождении на трон нового. Старой «Радуги» больше не существует. Вышедший в феврале 2006 года консольный *Rainbow Six: Lockdown* оказался низкопробным трехмерным тиром. Спасти честь династии мог только *Rainbow Six: Vegas*. Увы, сериал окончательно преобразился в обычный шутер от первого лица, в котором на первый план выходит не тактическая подкованность, а умение точно стрелять в головы бесчисленных врагов.

И ШВЕЦ, И ЖНЕЦ, И НА ДУДЕ ИГРЕЦ

Некогда многочисленное подразделение по борьбе с международным терроризмом «Радуга» превратилось в эдакий клуб многостаночников. Помимо лидера, капитана Логана Келлера, в его состав входят снайпер-хакер Джанг Парк и пулеметчик-подрывник Майкл Волтер. Впрочем, специализация бойцов не имеет значения. Кореец Парк применяет свои навыки взломщика лишь в предусмотренные сценаристами моменты. Формально штатным доктором является Келлер, однако укол адреналина раненому товарищу способен сделать кто угодно. Разработчики проигнорировали просьбы фанатов вернуть персонажам развернутый список умений. Если помнишь, в *Rainbow Six: Raven Shield* личное дело каждого бойца наглядно демонстрировало, какие из десяти характеристик развиты лучше, а какие – хуже. Сейчас трио спецназовцев напоминает универсальных солдат, которые и со взрывчаткой умеют обращаться, и из снайперской винтовки попадают белке в левый глаз, и с навороченной электроникой на «ты».

ОТ СЛОЖНОГО К ПРОСТОМУ

Похоже, нам уже не вернуть те славные времена, когда внутри «Радуги» удачно уживались два не похожих друг на друга жанра – action и strategy. В Rainbow Six: Vegas от внушительного числа тактических элементов остались рожки да ножки. Раньше игроки могли подробно ознакомиться со всеми нюансами предстоящего задания на трехмерной карте, нарисовать план проведения операции, связать с контрольными точками определенные действия спецназов-



Оружие полетело в одну сторону, террорист – в другую.

РАЗРАБОТЧИКИ ДО ПРЕДЕЛА НАШПИГОВАЛИ СВОЕ ТВОРЕНИЕ МОДНЫМИ КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИМИ ШТРИХАМИ

О КОМПАНИИ

Монреальское отделение французского издательства Ubisoft Entertainment основано в 1986 году. За последние пять лет сотрудники канадской компании создали такие хиты, как *Tom Clancy's Splinter Cell*, *Myst IV: Revelation*, *Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield* и все три части *Prince of Persia*. Сейчас разработчики трудятся над многообещающим проектом *Assassin's Creed*. Ряды сотрудников Ubisoft Montreal постоянно пополняется новыми кадрами. В 2002 году в компании насчитывалось 700 человек, в 2005-м – 900.

ФАКТЫ

2 режима: story mode и terrorist hunt

3 персонажа прикрывают друг друга

6 огромных глав разбиты на уровни

35 видов оружия



Периодически физика игры преподносит неприятные сюрпризы. На этом скриншоте пистолет-пулемет террориста застрял в бронежилете.



Искусственный интеллект сделал значительный шаг вперед. Напарники научились самостоятельно искать для себя укрытия.

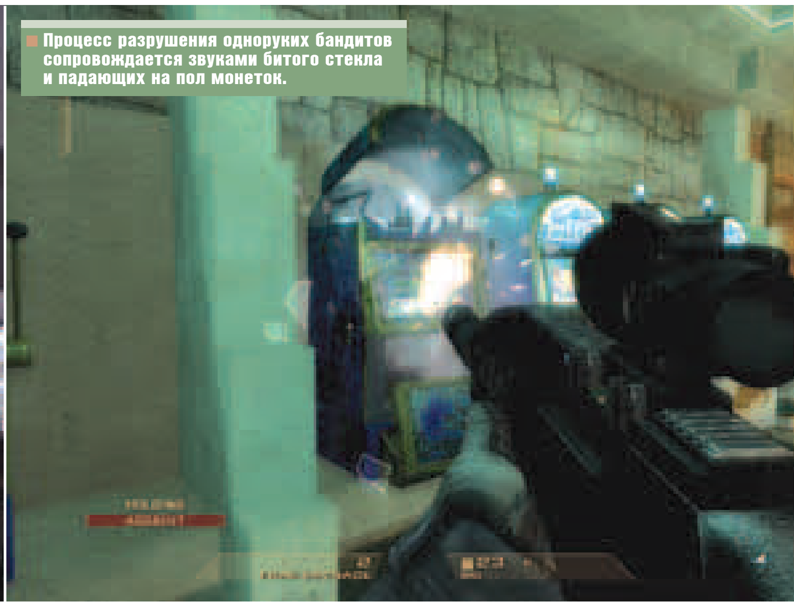
цев, разбить отряд на мелкие группы и подобрать для каждого оперативника не только оружие, но и тип камуфляжа. Сейчас приходится глупо продираться сквозь когорты противников от старта до финиша.
Хорошо, что под нож не попала система быстрых команд. Ты можешь приказать товарищам удерживать позицию или двигаться к определенному месту. Когда твои напарники стоят около закрытой двери, то на экране всплывают пиктограммы с вариантами действий: просто зачистить помещение или же предварительно бросить осколочную, ослепляющую или газовую гранату.

ЧТО СКРЫВАЕТСЯ ЗА ФАСАДОМ

Сразу на залитые светом неоновых ламп улицы Лас-Вегаса нас не пустят. Сначала пошлют в Мексику. Первые уровни очень сильно похожи на *Ghost Recon: Advanced Warfighter*: тот же вертолет, те же густо застроенные улочки серо-коричневого цвета и знакомые рекламные щиты дезодоранта "Axe" на крышах высоток. Возникает ощущение, что издательство Ubisoft Entertainment по ошибке отправило в печать не тот диск. Но потом все встает на свои места, и обещанный разработчиками трехмерный город порока предстает во всей своей чарующей красе.
Увы, программисты и дизайнеры не смогли использовать мощный потенциал движка Unreal Engine 3 по полной программе. Хотя внешний вид, конечно, получился на славу. Чего только стоят огромные колонны, мраморные лестницы, рельефные стекла, яркие вывески и подвешенные к потолку лампы-рыбки в казино Calypso! Но если выйти из просторных залов в какое-нибудь подсобное помещение, то ты увидишь однотипные стены с простенькими текстурами и минимальное количество мебели.
Физическая модель оставила двоякое впечатление. С одной стороны, ты можешь наблюдать, как летящая граната реалистично отскакивает от препятствий. Или как машина медленно осе-



Десятидолларовые купюры были разбросаны по полу еще до того, как в подземное хранилище ворвались спецназовцы.



Процесс разрушения одноруких бандитов сопровождается звуками битого стекла и падающих на пол монеток.



Пока вертолет кружит над домами, штаб передает сообщение о действиях врагов.

ГОРОД-КРЕПОСТЬ



Почти сразу после анонса пятой части сериала *Rainbow Six* мэр Лас-Вегаса Оскар Гудман раскритиковал сценарий игры. По мнению американского чиновника, разработчики наводнили виртуальными террористами не то место, поскольку столица игорного бизнеса является одним из безопаснейших городов в мире. Рассерженный мэр пообещал подключить все имеющиеся под его рукой юридические рычаги, чтобы как минимум запретить продажу игры на территории Лас-Вегаса.

дает из-за сдувшейся шины, а очередь из штурмовой винтовки переворачивает деревянные предметы. С другой стороны, возникает подозрение, что многие повреждения прорисовываются не в реальном времени, а управляются определенными скриптами. Хлипкий стул не сдвинется с места, даже если всадить в него в упор из штурмовой винтовки всю обойму.

КАК В КИНО

Разработчики до предела нашпиговали свое творение модными кинематографическими штрихами. Келлер умеет прижиматься спиной к стенам, ящикам и колоннам. В такие моменты привычный вид из глаз меняется на перспективу от третьего лица, примерно как в *Splinter Cell*. При этом ты надежно защищен от огня и четко видишь все перемещения. Уничтожать врагов в таком положении – сплошное удовольствие: выскакиваешь на мгновение из-за угла, даешь короткую очередь и тут же прячешься обратно. Впрочем, такому же хитрому приему обучены и противники.

Во время спуска по веревке Логан способен зависать вниз головой и стрелять из пистолета. Еще одна голливудская «фишка»: поднять оружие повыше (либо высунуть руку из-за укрытия) и слепо палить по выбегающим отовсюду террористам. Точность минимальная, но когда от тебя до врагов остается пара жалких метров, выбирать не приходится. Высунешь голову – тут же получишь порцию свинца.

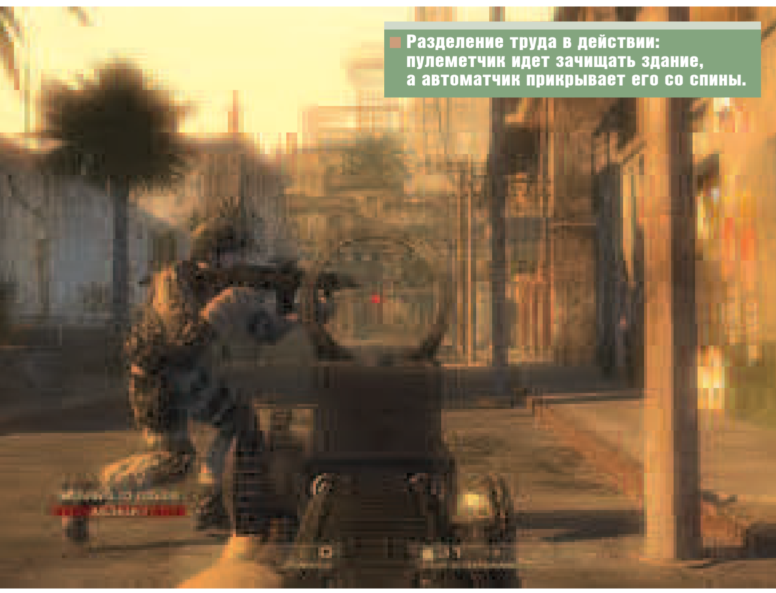
АРСЕНАЛ

В игре нет традиционной шкалы, отображающей здоровье. Если пули пролетают рядом с тобой, то картинка начинает слегка размываться. Пропустил прямое попадание – изволь наблюдать перед глазами густую кровавую пелену. Чем больше ранений, тем труднее сфокусировать свой взгляд. Но стоит отсидеться не-

«СТАРИКАМ» ВХОД ВОСПРЕЩЕН

Мало того что личный состав «Радуги» тает на глазах, так еще наблюдается нешуточная текучка кадров. В оригинальной *Tom Clancy's Rainbow Six* 1998 года выпуска насчитывалось двадцать бойцов. Среди них испанец Сантьяго Арнависка, американцы Даниель Богарт и Динг Чавез, англичанин Эндрю Бурке и россиянин Геннадий Филатов. Перед выходом *Rainbow Six: Rogue Spear* международное антитеррористическое подразделение пополнилось восьмеркой новичков, в том числе и нашим соотечественником Аркадием Новиковым. Весь состав удачно перекочевал в *Rainbow Six: Raven Shield*. Курс на сокращение кадров был взят в *Rainbow Six: Lockdown*. В четвертой части сериала в обойме остались лишь десять персонажей. В *Rainbow Six: Vegas* отряд состоит и вовсе из трех доселе невиданных спецназовцев. Если так пойдет и дальше, скоро останется один человек.





Разделение труда в действии: пулеметчик идет зачищать здание, а автоматчик прикрывает его со спины.



В игре очень важно завладеть господствующей высотой. Сверху противники видны как на ладони.



Спасенные заложники не могут поверить своему счастью и продолжают стоять как истуканы.



Полицейские бросили автомобили и смылись с места происшествия.

сколько секунд в безопасном месте, и к раненому бойцу вернется нормальное зрение.

Каждому спецназовцу разрешают брать с собой два типа гранат, один пистолет, два вида основного оружия (пистолеты-пулеметы, штурмовые и снайперские винтовки, дробовики, пулеметы и пуленепробиваемый полицейский щит), а также специальный шлем со встроенным прибором ночного видения и тепловизором.

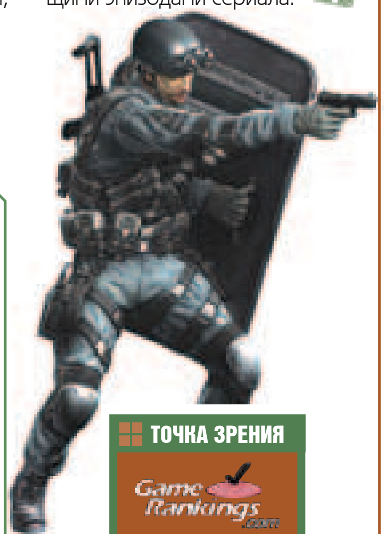
Стоя рядом с телом поверженного бандита, ты можешь обменять казенный «ствол» на трофейный. Нет ничего приятнее, чем убивать террористов из автомата Калашникова со снайперским прицелом. На любой вид стрелкового оружия, кроме пулеметов, прикручивается глушитель. За тишину придется расплачиваться пониженной меткостью стрельбы и ослабленной огневой мощью.

ДРУГОЙ ПОДХОД

К детищу Ubisoft Montreal не надо относиться как к серьезному симулятору проведения антитеррористических операций. Перед тобой FPS с минимальными элементами тактики. Игра, которая предназначена исключительно для развлечения. Rainbow Six окончательно переродился из реалистичного командного шутера с размеренным действием в красочный интерактивный боевик про тройку бравых спецназовцев. Сцены в роскошных интерьерах казино проносятся перед глазами с бешеной скоростью, хорошо обученные враги оказывают жестокое сопротивление и периодически выкрикивают в твой адрес бранные слова, пули без перерыва свистят над головами, со стен осыпается штукатурка, из поврежденных одноруких бандитов вылетают звонкие монеты, а искореженные столы для игры в покер и рулетку превращаются в надежные укрытия. Если тебе это по душе, то непременно обрати внимание. Увы, всем, кому нравилось тщательное планирование операций, остается лишь предаваться воспоминаниям, поскольку Vegas – это абсолютно новая игра: качественная, динамичная, красивая, интересная, но не имеющая ничего общего с предыдущими эпизодами сериала.

Увы, программисты и дизайнеры не смогли полностью использовать мощный потенциал Unreal Engine 3





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	9.0

+ ДОСТОИНСТВА: Простой и очень удобный интерфейс; красивая графика; симпатичные интерьеры виртуальных казино; динамичный геймплей; умные противники.

– НЕДОСТАТКИ: Нельзя сохраняться в любой момент; слишком большое расстояние между контрольными точками; нет стадии предварительного планирования.

ИТОГО 8.0 Яркая, динамичная, интересная игра. Классный тренажер для спинного мозга.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.6

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.5

RAYMAN: БЕШЕНЫЕ КРОЛИКИ

В КРОЛИЧЬЕМ ДУРДОМЕ



Текст: Александр Краснов

Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ
Arcade
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montpellier
ПОЙДЕТ
Процессор 1.0GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.0GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
raymanzone.us.ubi.com/ravingrabbids/index.html

Удивительный вислоухий зверек Рэйман давно стал талисманом компании Ubisoft. Его можно поставить в один ряд с такими небезызвестными персонажами, как ежик Соник и водопроводчик Марио. Все части серии *Rayman* были крепкими орешками и требовали от игрока сообразительности и молниеносной реакции. Мы ждали полноценного продолжения. Но в Ubisoft затеяли грандиозные эксперименты.

ГАЛЛЮЦИНОГЕННАЯ МОРКОВЬ

В первом же ролике мы видим, как на мирно отдыхающего Рэймана и его друзей нападают сумасшедшие кролики. Кто они и откуда – загадка. Несчастного героя похищают и отправляют на гигантскую арену, где ему предстоит поучаствовать в безумных состязаниях. Нет, там вовсе не придется сражаться с римскими воинами, вооруженными вилами и сетями. Надо только выбрать одну из дверей, ведущих в комнаты испытаний. О нехитром сюжете можешь не беспокоиться, про него здесь вспомним всего дважды: в начале и в конце игры.

Важно понять, что *Rayman Raving Rabbids* не похожа на три предыдущие части. Раньше игроки проверяли свои рефлексы, прыгая через пропасти и собирая бонусы. Теперь мы столкнемся со множеством разнообразных мини-игр. Попав на арену, ты увидишь пять проходов: четыре открытых и один закрытый. Если выбрать какой-нибудь из них, то запустится аркадная забава с обязательным участием зловредных кроликов. Авторы остановили свой выбор на давно известных развлечениях. Впрочем, они все же придумали несколько новых оригинальных потех.

Рэйман побывает на танцполе (под звуки известных хитов нужно успевать вовремя нажимать кнопки). Затем ему предложат дорожку для боулинга, где вместо кеглей стоят ушастые существа. Неожиданно захватывающими получились прыжки на скакалке, во время которых объевшиеся галлюциногенной моркови зубастики все время норовят загородить обзор. Хочется снова и снова участвовать в чемпионате по метанию коров и кроликов в костюмах суперменов. И разве можно не улыбнуться во время прохождения задания, где нужно захлопывать дверцы туалетов,

Несчастного героя похищают и отправляют на гигантскую арену, где ему предстоит поучаствовать в безумных состязаниях



Ты сам выбираешь, в какой последовательности проходить мини-игры.

О КОМПАНИИ

Четвертую часть приключений Рэймана создавало одно из подразделений известного французского издателя – Ubisoft Montpellier. Пока кроме как разработкой *Rayman Raving Rabbids* для всех возможных платформ, студии нечем похвастаться. Сама же Ubisoft выпустила первую игру об этом чудаковатом существе в 1995 году. Тогда *Rayman* мало чем отличался от десятков других двухмерных платформеров. С выходом второй серии под названием *Rayman 2: The Great Escape* персонаж стал куда чаще мелькать на обложках журналов и полюбился многим.

ФАКТЫ

4 человека играют одновременно

4 игра про Рэймана

15 арен с пятью испытаниями

40 видов мини–игр



Танцы в Rayman Raving Rabbids хоть и примитивны, но жутко увлекательны.



Чтобы победить, ты должен в прямом смысле утопить кроликов в апельсиновом соке.



в которых засели вооруженные вантузами зайцы? Однако некоторые испытания получились излишне сложными. Ты потратишь немало нервов, когда возьмешься собирать забавных хрюшек и возить их на ферму. А в нескольких местах французский юмор и вовсе перешел грань, отделяющую нормальную шутку от гадкой пошлости. Вряд ли кому-нибудь понравится вытаскивать червяков из кроличьих зубов или катать шарики в чужом мозгу.

Когда четыре комнаты успешно пройдены, открывается зал с главным испытанием. Именно здесь спрятано самое увлекательное действо: Rayman Raving Rabbids превращается в классический виртуальный тир. Тебе остается только пополнять запас вантузов и отстреливать с их помощью лезущих отовсюду ушастых. После победы не жди аплодисментов. Героя схватит гигантский заяц и бросит в камеру. Там можно сохраниться и примерить новый наряд. А потом снова в бой.

НОВЫЙ ПИКАССО

Все эти мини-игры, скорее всего, не смогли бы удержать нас у экрана и десять минут, если бы не запоминающийся дизайн. Обстановку уровней, испытания и невиданных персонажей придумал знаменитый дизайнер **Мишель Ансель** (Michel Ancel). Именно благодаря ему мир Рэймана мы без труда узнаем после одного взгляда на экран. Rayman Raving Rabbids безупречно сохраняет особенный стиль сериала. Кроликов с безумными глазами ты еще долго будешь вспоминать после финального представления. Более того, даже самый незначительный персонаж заставит невольно ухмыльнуться. Будь то потерявшаяся свинка или гибрид слона с муравьедом. Что удивительно, все эти невыразимые красоты созданы на основе движка **Jade Engine** почти четырехлетней давности. А ведь игра выходит на консолях следующего поколения, где, как известно, без современной графики не обойтись. Rayman Raving Rabbids нельзя назвать безусловно удачным экспериментом. Все-таки мы увидели не так много нового. Некоторые забавы покажутся слишком уж сложными, а парочка вызовет форменное отвращение. Но незамысловатость прохождения и приятная картинка превращает новую часть «Рэймана» в настоящее спасение, позволяющее скоротать долгий зимний вечер.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.9

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.2



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.5
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	7.5

ДОСТОИНСТВА: Радующий глаз дизайн уровней и персонажей; огромное количество мини-игр; простота освоения; скромные системные требования; простое управление.

НЕДОСТАТКИ: Практически полное отсутствие сюжета; излишняя сложность некоторых мини-игр; большая вероятность потерять интерес после основных испытаний.

ИТОГО 8.0 *Rayman Raving Rabbids* – это не обычная аркада, а сборник приятных мини-игр.

STAR WARS: EMPIRE AT WAR – FORCES OF CORRUPTION

ПРЕСТУПНИКИ ИЗ ДАЛЕКОЙ-ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКИ



Текст: Борис Соколов

Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	LucasArts Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Petroglyph Games
ПОЙДЕТ	Процессор 1.0GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.lucasarts.com/games/swempireatwar_foc

В одной далекой-далекой галактике, на планете Земля жил-был молодой режиссер Джордж Лукас. И однажды снял он фантастический фильм. Да настолько хороший, что зрители ходили в кинотеатры по нескольку раз. Затем последовало целых два продолжения, рассказывавших о новых приключениях полюбившихся героев…

НАРОДНАЯ ЛЮБОВЬ

Спустя несколько десятилетий вселенная «Звездных войн» превратилась в безотказный механизм по производству денег. Приквелы собрали миллиардную кассу. Огромная армия фанатов раскупает книги, сувениры и, конечно же, компьютерные игры.

Разработчики создавали прекрасные экшены, аркады, RPG и даже космические симуляторы. А вот со стратегиями им почему-то везло значительно меньше. Взять хотя бы középненький *Star Wars: Galactic Battlegrounds* и провальный *Star Wars: Force Commander*. Однако в этом году Petroglyph Games доказала, что на базе популярной вселенной можно сделать отличную RTS. Выпуск дополнения к *Star Wars: Empire at War* оставался делом времени.

ТРЕТИЙ – НЕ ЛИШНИЙ

В отличие от остальных игр по мотивам «Звездных войн», главными действующими лицами в *Forces of Corruption* выступают не сторонники республики и даже не имперская армия, а разбойники с большой космической дороги. Вопреки ожиданиям фанатов, разработчики не сделали героем игры лидера межгалактической криминальной организации «Черное золото» принца Шизора. Вместо него они придумали нового персонажа – Тайбера Занна, основателя «Консорциума Занна». Вступительный ролик повествует о том, как верный соратник Занна по имени Ураи Фен спасает подельника от наемного убийцы и предлагает восстановить разрушенный преступный синдикат. Дело за малым: необходимо проскользнуть мимо многочисленной охраны и покинуть планету-тюрьму на развалюхе Хана Соло. Как это сделать? Очень легко. На помощь придут особые таланты главного героя. Благодаря маскировочному энергетическому полю Тайбер на некоторое время превращается в человека-невидимку. А еще он умеет переманивать на свою сторону отряды



Противник оказался под плотным перекрестным огнем. С одной стороны атакует рой истребителей, с другой – штурмовики.

Уничтожением вражеских зданий, рэкетом, обустройством черного рынка и пиратством занимаются Стервятники

О КОМПАНИИ

Petroglyph Games позиционирует себя как маленькую независимую студию, которая специализируется на разработке игр жанра RTS. В состав американской компании входят опытные программисты и дизайнеры, участвовавшие в создании таких хитовых проектов, как *Age of Mythology*, *Civilization III*, *Blade Runner*, *Z* и *Sid Meier's Pirates!*, а также сериалов *Command & Conquer* и *Age of Empires*. Помимо недавно вышедшего дополнения *Forces of Corruption* в послужном списке Petroglyph Games значится оригинальный *Star Wars: Empire at War*.

ФАКТЫ

2 особых способности у главного героя

3 недоступных планеты

13 новых планет на карте

28 видов юнитов у синдиката



Преступный синдикат разросся до небывалых размеров. А ведь приходилось начинать с одинокой планеты Рилот.

пехоты и боевую технику. Разумеется, противники согласны на предательство не просто так. Перебежчики требуют расплатиться за свои услуги звонкой монетой (почему-то в меню все финансовые расчеты ведутся в долларах США).

В НЕБЕСАХ И НА ЗЕМЛЕ

Теоретически все последующие наземные сражения можно выиграть с минимальными потерями. Просто подкупаешь очередной вражеский отряд, отводишь его в укромное местечко, восстанавливаешь силы, после чего отправляешься за новыми «жертвами». И так до победного конца. Но куда интереснее организовать на планете Рилот строительство флота, приобрести несколько разномастных пехотных подразделений и отправиться покорять соседние территории.

Бои бывают двух видов: космические и наземные. На ранних этапах преступникам доступны только юркие истребители «Звездные гадюки», неповоротливые штурмовики «Скипрей» и транспортные суда. Затем к ним прибавятся сторожевики «Тартан», канонерки класса «Крестоносец» и крейсеры «Перехватчик IV». А еще для защиты своих владений нам разрешают собирать на орбите огромные станции. Во время наземных миссий разворачивается борьба за ключевые позиции. В зонах высадки десантируется подкрепление, а в точках строительства возводятся полезные сооружения (турели с пушками или протонными ракетами, медпункт, ремонтная мастерская и радары).

ГАЛАКТИЧЕСКАЯ ГЕОГРАФИЯ

Расположенные на тактической карте планеты отличаются друг от друга не только рельефом

ОТ КОЛЫБЕЛИ ДО ТЮРЬМЫ

Тайбер Занн родился на планете Анаксес. Сначала он работал в компании своей семьи – «Перепроизводство Занна». Но законная жизнь была ему не по душе. Однажды Тайбер поссорился с местными криминальными авторитетами. Чтобы дать отпор бандитам, начинающий делец попытался оснастить свою немногочисленную группировку оружием со склада отца, но был пойман с поличным. В качестве наказания разгневанный папаша отправил сына на учебу в Каридскую академию. Военная муштра не пошла на пользу. За годы службы в имперской армии Тайбер значительно расширил связи: подружился с Ураи Феном и вступил в деловые отношения с Джаббой Хаттом. Постепенно небольшая группа контрабандистов превратилась в преступный синдикат под названием «Консорциум Занна». После того как главный герой увел из-под носа Джаббы ценный артефакт, разгневанный Хатт сделал так, чтобы Тайбера надолго упекли за решетку.





Вооруженные пистолетами республиканские пехотинцы пытаются сражаться против бронетехники.



Подразделение из шести шагоходов за несколько секунд уничтожает все, что встречается на пути.


Взрыв унес жизни многих солдат.


Лучше всего в игре выглядят яркие взрывы.


Армия дроидов спешит навстречу вражескому десанту.


Датомир защищают хорошо вооруженные отряды имперцев.

местности, но и погодными условиями. Иногда приходится делать поправку на непредвиденные события. Например, на плохо освещенной Камино из-за сильного дождя снижается вероятность попадания из стрелкового оружия, а на Датомире сквозь густую растительность пройдет только пехота. Нельзя забывать и про население. В одном месте живут враждебно настроенные хатты, в другом обитают дикие ранкоры. Но чаще придется иметь дело с имперцами и повстанцами.

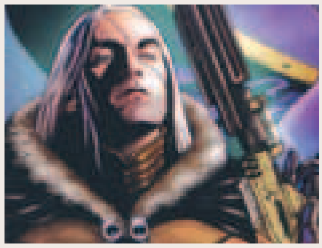
ТЕМНЫЕ ДЕЛИШКИ

Деньги поступают не только после захвата новых территорий. Существует несколько альтернативных способов пополнения казны: рэкет и пиратство (грабеж населения планет), работорговля (захват людей, из числа которых насильно формируются боевые отряды). Особо важных персонажей можно похитить или убить (тогда другие высокопоставленные лица станут куда сговорчивее), а здания – разрушить. В специальном меню тебе сообщат, кого и в каком количестве надо заслать в стан противника, чтобы совершить нужное преступление. Например, уничтожением вражеских зданий, рэкетом, обустройством черного рынка и пиратством занимаются Стервятники, на заказных убийствах специализируется персонаж по имени Босск, а для устрашения врага необходимо иметь под рукой несколько отрядов профессиональных наемников. Если организовать в тылу врага черный рынок, ты получишь доступ к его самым техническим новинкам. А еще дозволяется подкупать местных бюрократов. «Подмазанный» чиновник сделает так, чтобы в момент вторжения на базах не было ни одного гарнизона.

КОСМОС – МОЙ ДОМ РОДНОЙ

Чуть больше чем за полгода разработчики успели создать качественное дополнение. Forces of Corruption стоит купить ради диковинных юнитов, доселе неизведанных планет и улучшенной графики. Но главный плюс – новая противоборствующая сторона с необычными героями.

ЗВЕЗДНЫЙ НОВИЧОК



До анонса дополнения имя Тайбера Занна не упоминалось ни в каком-либо из шести фильмов, ни в созданных по мотивам «Звездных войн» книгах и компьютерных играх. Для раскрутки нового персонажа компания LucasArts включила изображение контрабандиста в 89-й выпуск журнала Star Wars Insider. Из-за нехватки информации художник Джое Корроней (Joe Corroney) решил срисовать лидера синдиката с британского актера Джейсона Исакса (Jason Isaacs).

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.6

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.9



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Интересная кампания за преступный синдикат; улучшенная графика; потрясающая миссия над обломками разрушенной Звезды смерти.

– НЕДОСТАТКИ: Многие герои не знакомы ни по фильмам, ни по книгам; подкуп войск больше похож на мошеннический прием; персонажи не всегда шевелят губами.

ИТОГО **8.0** Качественное дополнение. Рекомендуем всем поклонникам «Звездных войн».


ДЖАЗ
работа по найму
Тебе заплатили.
Остальное — ТВОИ ПРОБЛЕМЫ.
Концерт для саксофона и базуки.
Мобильная война
с вредоносным элементом началась.
"ДЖАЗ" у тебя в кармане –
просто возьми трубку!

TOP SPIN 2

ПЕРВАЯ РАКЕТКА МИРА



Текст: Степан Рвач

Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ
Sport
ИЗДАТЕЛЬ
Aspyr Media
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Indie Built и Power and Magic Development
ПОЙДЕТ
Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 3.3GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.topspin2.com

Ежегодно на PC появляется множество спортивных симуляторов. Американский и европейский футбол, баскетбол, хоккей, регби, гольф, крикет, биатлон, горнолыжные состязания... Но почему-то среди этого многообразия нет ни одной теннисной серии (*Tennis Masters Series* и *Next Generation Tennis* смогли продержаться лишь два сезона). Последний качественный проект вышел в декабре 2004 года, и назывался он *Top Spin*. После столь долгого затишья появление второй части воспринимается не иначе как глоток родниковой воды.

ПРЕДПОЧТЕНИЕ СЛАБОМУ ПОЛУ

В *Top Spin 2* мы увидим двадцать четыре звезды мирового тенниса. Увы и ах, но в мужском разряде нет ни одного россиянина. Зато среди двенадцати девушек четыре – наши соотечественницы: Мария Шарапова, Елена Дементьева, Анастасия Мыскина и Светлана Кузнецова.

Режим «Соревнование» отличается от «Турнира» лишь форматом проводимых встреч. В первом случае ты участвуешь в одном поединке, а во втором начинаешь свой путь с четвертьфинала. И там, и там нужно указать разряд соревнования (мужские или женские одиночные и парные встречи плюс микст), установить количество геймов и сетов, определить состав участников, выбрать понравившийся корт и время проведения матча (днем или вечером).

ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ЗВЕЗДАМ

Самый длинный и интересный режим – карьера. Сначала ты создаешь нового спортсмена: даешь ему имя, выбираешь пол, возраст и национальность. С помощью мощного графического редактора получится сделать едва ли не идеально точную трехмерную копию любого человека. Настраиваются даже такие мелочи, как размер подбородка, высота лба и цвет глаз.

В самом начале тебе выдаются три жалких очка опыта (в игре их символизируют звездочки), при этом у каждого теннисиста одиннадцать параметров (в каждый из них вкладываем не более десяти баллов). Улучшать свое мастерство придется на тренировочных занятиях. К сожалению, разработчики установили максимальный предел развития теннисиста: получится истратить всего лишь шестьдесят «звездочек».

В ТЕЧЕНИЕ НЕСКОЛЬКИХ СЕЗОНОВ НЕОБХОДИМО ПОДНЯТЬСЯ С 200-Й ПОЗИЦИИ В МИРОВОМ РЕЙТИНГЕ НА ПЕРВОЕ МЕСТО



Противник встал в центре корта и без проблем перехватывает все удары. Самое время запустить высокую свечу.

О КОМПАНИИ

Над игрой работали сразу две компании. Indie Built создала оригинальную версию для Xbox 360 (релиз состоялся 29 марта 2006 года). К сожалению, кроме двух серий *Top Spin*, на PC не выходило ни одного проекта этой студии. Переносом обеих частей теннисного симулятора на нашу любимую платформу занималась Power and Magic Development. Сотрудники данной компании тоже не могут похвастаться опытом работы на PC: в их послужном списке есть проект для первой PlayStation – *Ronaldo V-Football*, который появился в 2000 году.

ФАКТЫ

4 россиянки в женском разряде

11 умений улучшаем на тренировках

24 копии звезд мирового тенниса

200 место в рейтинге поначалу


Противостояние Марии Шараповой и Светланы Кузнецовой завершилось с разгромным счетом.


Фотограф не хочет тратить пленку, поскольку на корт выходят не звезды, а начинающие теннисисты.

В течение нескольких сезонов необходимо подняться с 200-й позиции в мировом рейтинге на первое место. Сначала пустят лишь на простенькие турниры.

МЫШКАМ - БОЙ!

По сравнению с первой частью изменилась система управления. В Top Spin 2 перемещения персонажа «привязаны» не к курсорным клавишам, а к движениям мышкой. Решение неоднозначное. С одной стороны, теперь можно послать мяч с ювелирной точностью в любую часть корта. Делается это просто: прицеливаешься и выбираешь один из четырех типов ударов (обычный, резаный, крученый и свеча). Во время приема подачи соперника специальная метка на экране выступает в качестве ориентира.

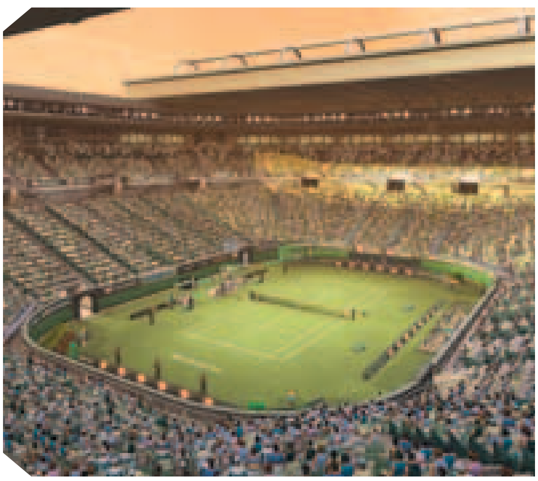
Сложные удары наносить непросто. В правой части экрана расположена специальная шкала. Чем больше удачных действий ты совершил, тем быстрее она заполняется. Как только столбик достигает нужной отметки, требуется нажать Shift, затем клавишу направления и после этого вовремя активировать движение рукой. Если все сделать правильно, то противник вряд ли сможет парировать. Допустишь ошибку - мяч вылетит за пределы корта.

К сожалению, со временем новый способ управления начинает раздражать. Просто устает рука. Если бы оставили использование стрелочек в правой части клавиатуры, было бы намного удобнее. Проще всего воспользоваться геймпадом, причем не обязательно моделью с чувствительными аналоговыми рычагами. Для точных кроссов и бекхэндов вполне хватит обычной крестовины.

ТЕННИС ДЛЯ ВСЕХ

Один из главных плюсов Top Spin 2 – качественная графика. Программисты не пожалели полигонов не только на модели теннисистов, но и на зрителей. Порадовала детально прорисованная окружающая местность. Движок рассчитывает полет мяча в соответствии со всеми законами физики. Надо постоянно держать в голове тот важный факт, что от грунта отдача совсем другая, нежели чем от травянистого или искусственного покрытия.

Top Spin 2 подкупает своим драйвом. После поражения вместо разочарования и усталости чувствуешь злость и азарт. Хочется играть снова и снова, пока наконец-то тебя не объявят наконец первой ракеткой мира.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

ДОСТОИНСТВА: Впечатляющая графика и качественное звуковое сопровождение; богатый событиями режим карьеры; точные копии четырех наших теннисисток.

НЕДОСТАТКИ: Нет никого из мужской сборной России; новая система управления придется по вкусу далеко не всем фанатам; нельзя сохраняться посреди матча.

ИТОГО 8.0 Ты искал реалистичный симулятор с красивой графикой? Top Spin 2 – для тебя!

1701 A.D.

КУПЦЫ КАРИБСКОГО МОРЯ



Текст: Александр Краснов

ЖАНР ИГРЫ
Strategy/Management
ИЗДАТЕЛЬ
Sunflowers Interactive Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Related Designs
ПОЙДЕТ
Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.5GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
anno1701.com

SimCity был и остается лучшим градостроительным симулятором. На протяжении четырех серий нам приходилось развивать городское хозяйство, учитывать всевозможные мелочи. До сих пор ни одна игра не смогла превзойти шедевр Maxis. Но студия Related Designs не унывает.

ЧЕРЕЗ ГОДЫ, ЧЕРЕЗ СТОЛЕТИЯ

История Anno началась в конце девяностых годов с выхода стратегии *1602 A.D.*. Позже появилось продолжение – *1503 A.D.: The New World*, которое безнадежно проигрывало *SimCity 4*. По сути, оно ничем не отличалось от прочих клонов творения Maxis и не предложило ни одного нововведения. Мы снова изучали кривые графиков и подсчитывали прибыль от постройки очередного магазина. Только место действия переместилось из современного мегаполиса в поселение колонистов XVI века.

С третьего раза авторы догадались, что не стоит идти проторенной дорожкой. Если ты желаешь провести вечер за традиционной экономической стратегией, готовься к сюрпризам. В *1701 A.D.* не придется погружаться в мир цифр, формул и таблиц. Чтобы узнать, довольны ли горожане жизнью, больше не нужно открывать несколько специальных меню и внимательно изучать подробный квартальный отчет. Достаточно выбрать на экране, скажем, жилой дом и посмотреть на картинку с рожицей, которая появится в небольшом окне. Если личико довольно улыбается, значит, все в порядке. А увидишь печальную мину, знай: пора всерьез заняться проблемами своих подданных.

Как обычно, все начинается с того, что мы основываем скромную деревушку на берегу небольшого острова в Карибском море. В нашем подчинении десяток поселенцев, которые мечтают лишь о крыше над головой и сытом желудке. Первым делом обеспечиваем подопечных жильем, строим фермы, ловим рыбу и прокладываем дороги. Как только все пожелания пилигримов будут выполнены, их дома превратятся из жалких лачуг в крепкие бревенчатые избушки. Одновременно социальный статус повысится с непритязательного «пионер» до уважаемого «поселенец». Чем статус выше, тем более капризны горожане. Вскоре

В НАШЕМ ПОДЧИНЕНИИ ДЕСЯТОК ПОСЕЛЕНЦЕВ, КОТОРЫЕ МЕЧТАЮТ ЛИШЬ О КРЫШЕ НАД ГОЛОВОЙ И СЫТОМ ЖЕЛУДКЕ



Одно из требований горожан: поселение должно быть украшено статуями и фонтанами.

О КОМПАНИИ

Интересно, что *1602 A.D.* и ее продолжение *1503 A.D.: The New World* создавала компания Sunflowers. Но в это раз она решила передать серию Anno талантливым ребятам из Related Design. Эта студия была основана в 1995 году в Германии и в течении более чем десяти лет выпустила несколько успешных проектов. Например, пару лет назад она отметилась средненькой стратегией в реальном времени – *No Man's Land*, по иронии тоже посвященной колонизации Нового Света. Сейчас компания открыла около десятка вакансий. Новый проект?

ФАКТЫ

4 игрока в мультиплеере

10 неоригинальных сценариев

18 век – время действия игры

100 побочных заданий



Помимо европейцев по Карибскому морю путешествуют индейцы и китайцы.



А вот и пиратский форт. Лучше всего штурмовать его при помощи наземных войск.

бывшие оборванцы, еще недавно ютившиеся в шалаше, настойчиво потребуют завезти в город шоколад, табак и построить несколько таверн.

Но на родном клочке земли не всегда найдутся нужные ресурсы. Придется строить корабли, отправлять людей на соседние острова и вновь налаживать экономику: обживать дикие земли, исследовать леса и обмениваться товарами с соседними державами. Что удивительно, это совсем не сложно. Чтобы проложить торговые пути, нужно всего лишь выбрать глобальную карту, установить начало и конец маршрута. А затем расслабиться и ждать пополнения городской казны.

Исследуя архипелаг, ты рано или поздно столкнешься с конкурентами, которые тоже осваивают Новый Свет. С большей частью из них мы без труда подпишем договор о мире и сотрудничестве. А если повезет, то еще и заключим сделку о покупке или обмене ресурсов. Но если интересы вдруг разойдутся, готовься к войне. Да, в 1701 A.D. можно решать спорные вопросы не только путем переговоров, но и с помощью грубой силы. К сожалению, разработчики не позаботились о тактике. Исход любого сражения зависит только от размера ополчения: у кого армия больше, тот и победил. Заметим только, что на обучение и снаряжение в поход приличного войска потребуются немалые средства. Поэтому куда выгоднее найти мирное решение, чем ставить горожан под ружье.

БЛИЖЕ К НАРОДУ

Благодаря упрощениям у авторов получилась весьма дружелюбная к новичкам стратегия. А чтобы они точно попались на крючок, разработчики создали великолепный графический движок и нарисовали красочные пейзажи. Каждый дом отличается какой-то причудливой мелочью, которой нет у остальных строений. Поэтому лучшая награда для мэра – возможность полюбоваться на свой город. Тем более что камера просто отличная.

Неожиданно для всех 1701 A.D. стал настоящим подарком для любителей стратегий. Если ты ищешь несложный градостроительный симулятор, который не требует экономического образования, то эта игра надолго задержится у тебя на компьютере. Если нет, то придется в сотый раз установить SimCity 4 и с головой уйти в проблемы мегалополиса.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.7



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	8.5

+ ДОСТОИНСТВА: Привлекательная картинка; много направлений развития города; доступная система торговли и дипломатии; интересные задания в сценариях.

– НЕДОСТАТКИ: Откровенно слабая «военная» часть; отсутствие полноценной кампании – в игре всего десять сценариев; требовательность к ресурсам компьютера.

ИТОГО 8.0 Дружелюбный представитель жанра «градостроительная стратегия».

БИТВА ЗА СРЕДИЗЕМЬЕ II – ПОД ЗНАМЕНЕМ КОРОЛЯ-ЧАРОДЕЯ

ЕЩЕ РАЗ О ВЛАСТЕЛИНЕ КОЛЕЦ



Текст: Борис Соколов

Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК	EA Los Angeles
ПОЙДЕТ	Процессор 1.6GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3.0GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.ea.com/official/lordoftherings/bfme2/us/home.jsp

С момента премьеры киноленты «Властелин колец: Возвращение короля» прошло три года. Компания New Line Cinema подарила миру еще несколько дорогостоящих блокбастеров. Полюбившиеся актеры сбрили бороды, сняли накладные эльфийские уши и отправились сниматься в новых фильмах. Режиссер Питер Джексон создал римейк «Кинг Конга» и взялся продюсировать боевик по мотивам *Halo* (правда, уже успел поссориться со студией и расторг договор). Казалось бы, тема Единого Кольца Всевластья уже не актуальна. Но руководство Electronic Arts считает иначе.

ЗЛО НАСТУПАЕТ

Похоже, разработчики компьютерных игр решили извлечь из произведений Джона Рональда Руэла Толкиена (John Ronald Reuel Tolkien) максимум сюжетных завязок и потом использовать их в новых проектах. Ты прочитал не только трилогию «Властелин колец», но и другие книги о Средиземье? Тогда наверняка помнишь о Короле-чародее из Ангмара (некоторые переводчики называют его Королем-ведьмаком). Закованный в броню всадник стал главным персонажем адд-она *«Под знаменем Короля-чародея»*.

Прошло много лет с тех пор, как погиб Исилдур, а Кольцо Всевластья исчезло в водах Андуина. На десять веков в Средиземье воцарился мир. И вот однажды на поселения жителей некогда единого королевства Арнор обрушилась армия зла под предводительством самого сильного назгула – Короля-чародея. Возглавить его могучее войско предлагают тебе.

СРЕДИЗЕМНЫЙ ИНТЕРНАЦИОНАЛ

В целом игра не слишком изменилась. Отряды, герои (и даже некоторые здания) накапливают опыт, повышают уровень, после чего открывается доступ к различным улучшениям. Со временем персонаж учится приручать диких животных и обрушивать на головы врагов зловредные чары. Кроме того, повышает силу бойцов за счет зачарованного вооружения. За производство ледяных стрел и особых темных мечей отвечает перестроенная плавильня.

Есть и другие новинки. Несколько разнотипных отрядов в кои-то веки научились ходить с одинаковой скоростью, а представители сил зла отныне умеют



Король-чародей без проблем справится с тремя вражескими всадниками.

Колдуны приносят в жертву собственных учеников, которые следуют за ними на почтительном расстоянии

О КОМПАНИИ

■ EA Los Angeles не всегда была частью империи Electronic Arts. С 1995 по февраль 2000 года компания называлась DreamWorks Interactive и занималась созданием игр для PC (*The Neverhood*, *Trespasser: Jurassic Park*) и PlayStation. Позднее она стала внутренней студией EA. С 2001 по 2006 год в продаже появились *Medal of Honor: Allied Assault*, *Command & Conquer: Generals – Zero Hour*, *Medal of Honor: Pacific Assault* и две части *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth*. Сейчас EA Los Angeles корпит над *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* и *Medal of Honor: Airborne*.

ФАКТЫ

1 миссия расскажет о падении Ангмара

4 героя и главный персонаж

8 эпизодов в кампании

66 печатных знаков в названии



■ Копейщики добивают последних защитников села.

возводить стены. В разделе создания протагониста появились доселе невиданные типы оружия, брони, одежды, а также новый вид троллей. Наконец, авторы переделали систему навыков и внесли некоторые изменения в баланс: отныне пехота не может разрушить постройку одним махом.

Здания ангмарцев напоминают те, что мы видели у людей. Но есть одно принципиальное различие: их постройки покрыты броней и шипами. Основная действующая сила злодеев – орки, снежные тролли, волки-мстители, вооруженные мечами черные нуменорцы и лучники-следопыты. Но лучше всего потратиться на колдунов (sorcerers) и рабовладельцев (thrall masters). Первые разбераются с врагами при помощи магии. Для этого они приносят в жертву собственных учеников, которые следуют за ними на почтительном расстоянии (со временем у них появляются новые приспешники-камикадзе). Чем мощнее заклятье, тем больше служителей надо принести в жертву. Постепенно накапливаются специальные очки, на которые можно прикупить волшебство помощнее.

Хозяева невольников призывают на поле боя один из четырех типов юнитов. Если на горизонте объявилась вражеская конница, то лучше всего положиться на рудаурских пикинеров. Впереди замаячила тяжелая пехота? Ее легко одолеют метатели топоров, ловкие гундабадские орки и воины, оседлавшие волков.

ПО СТРАНИЦАМ БИОГРАФИИ

Король-чародей (он же Черный Предводитель, он же Повелитель Ужаса) родился в 2251 году Второй эпохи Средиземья, погиб в 3019 году Третьей эпохи. Изначально правил людьми, но судьба распорядилась так, что он стал одним из слуг Саурона и возглавил назгулов. В период Третьей эпохи главный персонаж ***«Под знаменем Короля-чародея»*** управлял северным королевством Ангмар. Сначала он освободил снежных троллей, подчинил сильных дунаданов (представители народа нуменорцев), а затем пошел завоевать раздробленное на три части королевство Арнор. Рудаур и Кардолан сдались практически сразу. В 1974 году Третьей эпохи пал Архедан. Но вскоре обладатель кольца потерпел поражение от гондорского флота и эльфов Линдона. Спустя много лет во время знаменитой битвы на Пеленнорской равнине Король-чародей своим заклятьем разрушил врата Минас-Тирита (столица Гондора), но погиб от меча 24-летней принцессы Эйовин.



ЧИСЛОМ ВМЕСТО УМЕНИЯ

Миссии одиночной кампании большой оригинальностью не отличаются: найти, захватить, уничтожить, присоединить, построить, защитить… В списке за-



■ На золото можно приобрести новые отряды.



■ Практическая магия в действии.



Рабовладелец восполняет потери.



Кто шагает дружно в ряд? Пионерский наш отряд!



Стены рухнули, пора идти врукопашную.



Через минуту от крепости останется груда кирпичей.

даний эти шесть глаголов встречаются чаще всего.

Тактическая сторона битв оставляет желать лучшего. Даже на самом высоком уровне сложности мы просто выделяем имеющиеся под рукой легионы и указываем на цель. Самые дотошные стратеги могут расположить стрелковые и артиллерийские подразделения на возвышенности, но толку от этого мало. Какой смысл прибегать к каким-то ухищрениям, если исход противоборства решают количество рядовых пехотинцев и сила героев?

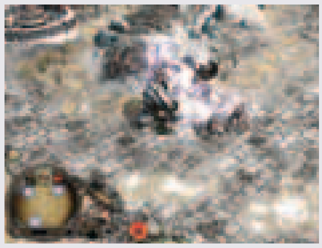
Штурм укреплений всегда проходит по следующей схеме: с помощью катапульт или волшебства разрушаем каменную стену. После чего посылаем в образовавшуюся брешь все свои силы. Не получилось завладеть поселением с первого раза? Отходим назад, восполняем потери (покупаем свежие подразделения в тылу или же приказываем кудесникам вызвать дополнительные отряды горцев) и отправляемся добивать остатки защитников. На первых порах участвовать в подобных схватках чертовски интересно, но через час-другой подобная «тактика» приедается. Хочется побеждать не числом, а умением. Увы, искусственный интеллект под стать только самым зеленым новичкам, которые никогда не играли в современные RTS, но при этом читали «Властелина колец» или, на худой конец, смотрели экранизацию Питера Джексона.

ВТОРАЯ МОЛОДОСТЬ

Руководству Electronic Arts следует выплатить разработчикам премию. За какие заслуги? Дело в том, что в основе игры лежит та же самая графическая технология, что и в *Command & Conquer: Generals*. А ведь дебют движка Sage состоялся почти четыре года назад! На фоне потрясающей *Medieval II: Total War «Под знаменем Короля-чародея»* выглядит бледновато. Однако она ничем не уступает остальным представителям стратегического жанра, а некоторым свежим поделкам даже может дать фору.

У EA Los Angeles получилось качественное дополнение, но без изюминки. Просто еще одна игра о Средиземье.

ЗДОРОВЯК-АКРОБАТ



Среди героев армии Короля-чародея, пожалуй, эффектнее всех выглядит Рогаш. С ростом боевого опыта огромный тролль получает доступ к уникальным приемам. Например, после достижения четвертого уровня персонаж учится подскакивать высоко вверх и приземляться прямо на головы обескураженных противников. С помощью одного прыжка удается уничтожить примерно половину отряда. Всех, кто не превратился в лепешки, Рогаш разрубает на куски большим мечом.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 4.4



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

+ ДОСТОИНСТВА: Новая одиночная кампания за ангмарцев открыла еще одну страничку в истории Средиземья; ряд изменений в расстановке сил; качественная графика.

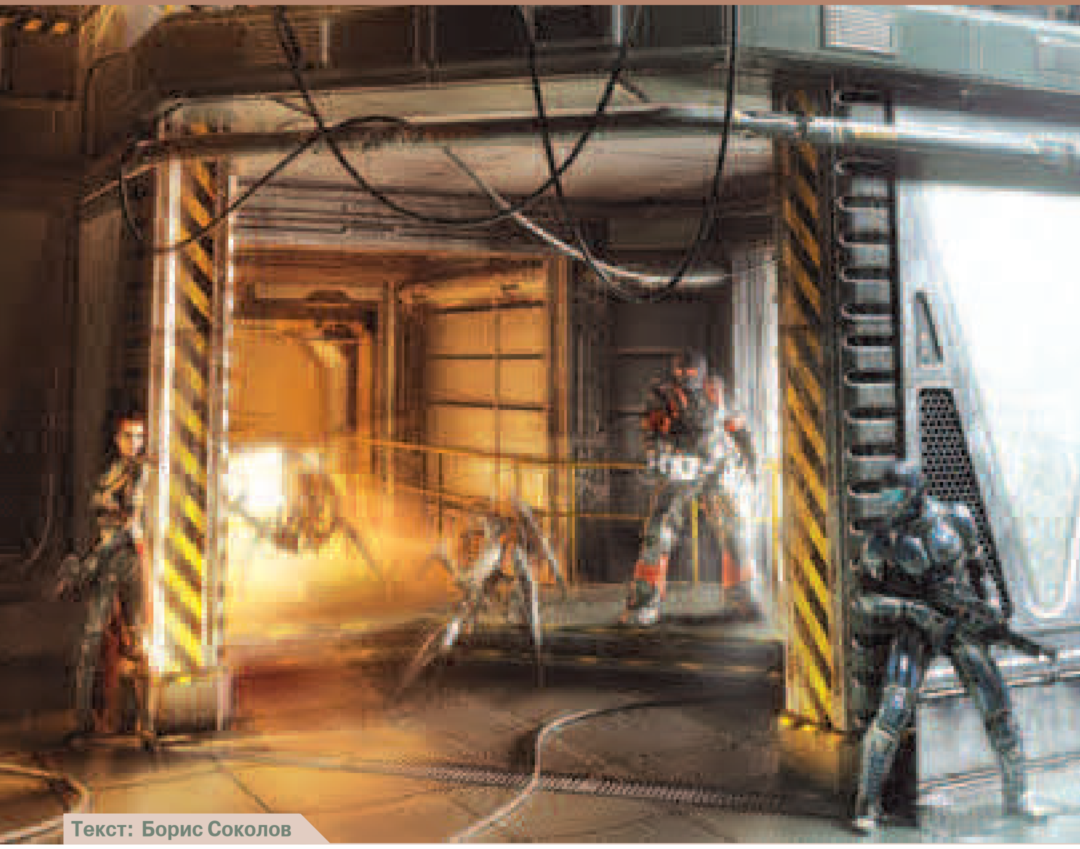
– НЕДОСТАТКИ: Устаревший графический движок; слишком короткая одиночная кампания за Короля-чародея; отрывки из фильма в меню смотрятся некстати.

ИТОГО 7.5 Машина по выкачиванию денег из карманов фанатов «ВК» работает без сбоев.


Он пришел Разбудить древнее Зло
Меч, магия и хитрость помогут вам пройти ваш путь
Жесткие битвы с безжалостными и бесстрашными врагами
Улучшенная версия движка Valve Half Life 2 Source Engine
Захватывающие многопользовательские сражения с участием до 32 человек
Dark Messiah
Might and Magic
www.darkmessiahgame.ru
ARKANE STUDIOS
UBISOFT

ALPHA PRIME

НЕСЛУЖЕБНОЕ ЗАДАНИЕ



Текст: Борис Соколов

Ищи демо-версию на диске!

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	IDEA Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1C
РАЗРАБОТЧИК	Black Element Software
ПОЙДЕТ	Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3.6GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.alpha-prime.com

Персонажи игр жанра action берутся за оружие по различным причинам. Одни защищают свою страну, другие выполняют профессиональный долг, а третьи утоляют жажду мести. Главный герой футуристического FPS *Alpha Prime* отправился в опасное приключение из-за женщины. Нет, у него не похитили возлюбленную. Все намного прозаичнее.

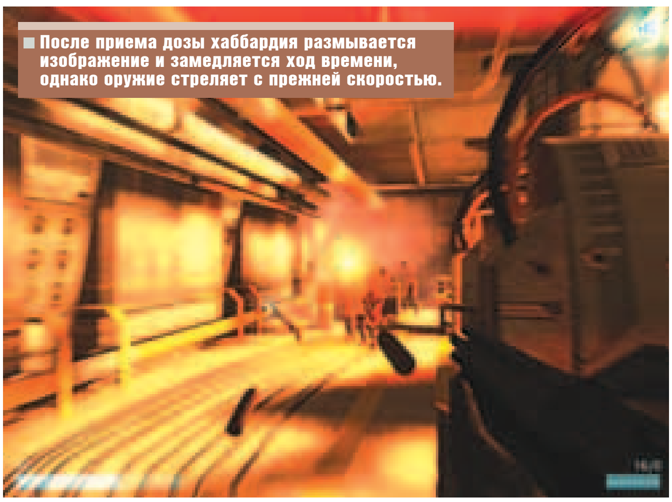
ЖЕНСКИЕ ЧАРЫ

Немолодой старатель Арни сидел в баре, топил в вине одиночество и слушал пьяные бредни незнакомца о подземном чудовище Гломаре и о том, что со временем все добытчики ценного минерала хаббардия сходят с ума. И тут на пороге появилась Ливия – бывшая пассия шахтера. Красотка села на краешек стола, произнесла пару дежурных фраз о том, что она жалеет о расставании, после чего неожиданно попросила помочь ей найти пропавшего ухажера по имени Уоррен. Другой мужчина послал бы девицу куда подальше, но только не Арни. Через несколько часов парочка уже отправилась на рудодобывающую станцию «Альфа Прайм».

По законам жанра все пошло наперекосяк. Недалеко от пункта назначения грузовой звездолет подорвался на космической мине. Ливия осталась чинить вышедшую из строя электронику, а наш герой-любовник вооружился молотком, залез в спасательную капсулу и отправился искать Уоррена. На поверхности астероида Арни уже поджидали обезумевшие добытчики хаббардия и агрессивные роботы.

НАЙДИ ДЕСЯТЬ ОТЛИЧИЙ

Если бы среди компаний проводился конкурс на лучшее копирование чужих идей, то создатели Alpha Prime заняли бы в нем первое место. Главный герой восстанавливает здоровье с помощью специальных настенных устройств и ползает на четвереньках по вентиляционным шахтам не хуже Гордона Фримэна. На этом сходство с дилогией *Half-Life* не заканчивается. Из первой части позаимствовано прибытие в комплекс безжалостных спецназовцев, а из второй – летающие роботы-«сканеры» и возможность брать в руки малопригодные в бою предметы. Замедление времени перекочевало из *Max Payne* и *F.E.A.R.*, а темные подземные помеще-



После приема дозы хаббардия размывается изображение и замедляется ход времени, однако оружие стреляет с прежней скоростью.

Замедление перекочевало из *Max Payne* и *F.E.A.R.*, а темные подземные коридоры похожи на уровни *Quake 4*

О КОМПАНИИ

■ Чешская студия Black Element Software расположена в городе Прага. Помимо *Alpha Prime* в послужной список компании входит экшен от третьего лица *Shade: Wrath of Angels*. В декабре 2005 года руководители Black Element Software совместно со своими коллегами из Bohemia Interactive Studios и Altar Interactive образовали Ассоциацию Независимых Разработчиков (Independent Developers Association), чтобы успешно противостоять крупным западным издательствам, которые сейчас верховодят в индустрии. А также зарегистрировали торговую марку – IDEA Games.

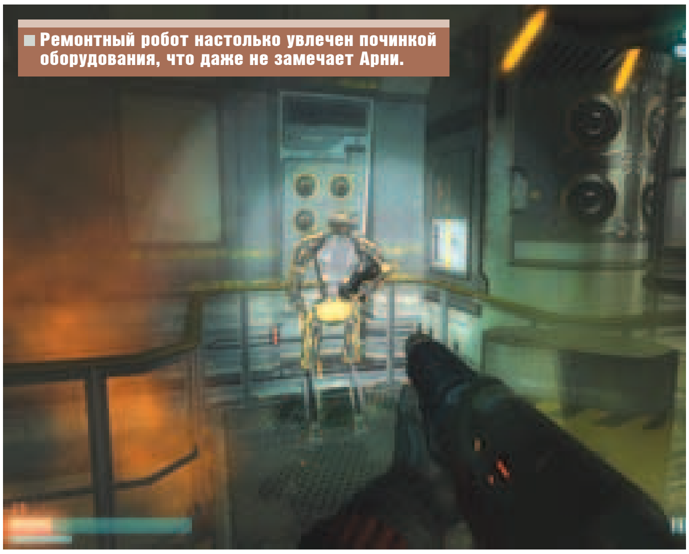
ФАКТЫ

5 неигровых персонажей

7 раз придется взламывать компьютеры

7 моделей стрелкового оружия

14 видов противников на твоем пути



■ Ремонтный робот настолько увлечен починкой оборудования, что даже не замечает Арни.



■ Разработчики не стесняются выплескивать на пол литры виртуальной крови.

ния как две капли воды похожи на уровни *Quake 4*.

Периодически стрельбу по врагам разбавляют поездками на транспорте и решением простеньких задачек. В одном месте надо вставить недостающий элемент в цепь питания генератора, в другом – соорудить из валяющихся на полу материалов мостик для перехода через небольшой обрыв. Иногда приходится взламывать замки с помощью специального устройства.

ЛИЦО ВРАГА

За что стоит похвалить разработчиков, так это за непохожесть противников друг на друга. Старатели и местные охранники напоминают не горстку сумасшедших, а хорошо натренированную команду единомышленников. Завидев незнакомца, они без лишних слов открывают огонь на поражение, стараясь окружить его и загнать в угол. Роботы, напротив, берут не умением, а числом. В отличие от людей железки способны вынести несколько прямых попаданий в голову из автомата и поэтому даже не думают о тактических ухищрениях. Спецназовцы защищены от пуль касками и бронежилетами, используют самое передовое оружие, быстро ориентируются на местности и стараются часто менять огневые позиции.

Впрочем, иногда искусственный интеллект дает сбой. Враз поглупевшие враги могут просто стоять на месте и смотреть, как ты издалека расстреливаешь их товарищей. Но достаточно выйти из укрытия и пересечь невидимую черту, как истуканы начинают демонстрировать активную деятельность.

ГРЕМУЧАЯ СМЕСЬ

К сожалению, игра не воспринимается как цельный и завершенный продукт. Ей не хватает чего-то очень важного. Эдакого крема, который бы превратил слоеные коржи миссий в аппетитный торт. Разработчики аккуратно скопировали все лучшее из популярных FPS последних лет. Но не задумались над тем, как будут сочетаться идеи, позаимствованные из не похожих друг на друга проектов.

Вместо боевика с увлекательной историей перед глазами предстает лишь худо-бедно связанный общей сюжетной линией набор однообразных уровней с заранее расставленными противниками. Если тебе просто хочется взять в руки какую-нибудь пушку и пострелять по врагам, то Alpha Prime – для тебя. Если нет, то проходи мимо.





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.5
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.5
ИНТЕРФЕЙС	8.0

+ ДОСТОИНСТВА: Графика соответствует современным стандартам; возможность использовать окружающие предметы; захватывающие перестрелки с врагами.

– НЕДОСТАТКИ: Однообразные уровни; периодически сбоит искусственный интеллект врагов; заимствованы некоторые сюжетные ходы и элементы геймплея.

ИТОГО 6.5 Alpha Prime – добротный футуристический FPS, но он надоедает очень быстро.

ARMED ASSAULT

ОСТАТКИ БЫЛОЙ РОСКОШИ



Текст: Борис Соколов

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
505 Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Bohemia Interactive Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.8GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 64
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.armedassault.com

История *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* напоминает сказку про Золушку. Несколько лет сотрудники мало кому известной чешской компании Bohemia Interactive Studios трудились над проектом своей мечты – игрой, которая вобрала бы в себя элементы трех не похожих друг на друга жанров: экшена, стратегии и симулятора. Финальный результат превзошел все ожидания. Интерактивная военная драма о борьбе бравых американцев со взбунтовавшимся советским генералом Губой пришлась народу по вкусу.

НЕСБЫВШИЕСЯ МЕЧТЫ

Не скроем, на *Armed Assault* возлагались большие надежды. Хотелось вновь ощутить себя винтиком в огромном военном механизме, пройти путь от простого солдата до командира отделения, прокатиться на танках, полетать на вертолетах. И, конечно же, побродить по огромным территориям, расположенным под открытым небом. Увы, нас постигло разочарование. За четыре с половиной года привлекательная Золушка растеряла почти всю свою красоту и превратилась в чахлую старушенцию, которая живет лишь воспоминаниями о прошлом.
Armed Assault позаимствовала у своего предшественника не только геймплей, но и некоторые сюжетные ходы. На сей раз события разворачиваются на вымышленном острове, омываемом водами Атлантического океана. Северная часть (Сарани) принадлежит сторонникам тоталитарного режима, а южная (Рамади) – конституционному монарху, поддерживающему хорошие отношения с Белым Домом. В остальном мы увидим полный повтор завязки Operation Flashpoint. Только на американцев, окопавшихся в Рамади, вместо советских солдат нападают войска Сарани.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ВОЙНА

Разработчики внесли лишь одно заметное изменение: в Armed Assault не надо шаг за шагом выполнять строго определенную цепочку миссий. Перед тобой открывается карта местности с помеченными на ней границами фронта и направлениями ударов. Надо лишь сделать выбор в пользу основного или одного из двух второстепенных приказов. По сравнению с Operation Flashpoint содержание миссий



Чтобы не попадаться на глаза караульным, приходится делать большой крюк.

БОЛЬШЕ ЧЕТЫРЕХ ЛЕТ РАЗРАБОТЧИКИ ТОПТАЛИСЬ НА МЕСТЕ И СЕЙЧАС ПЫТАЮТСЯ ВЫЕХАТЬ ЗА СЧЕТ БЫЛЫХ ЗАСЛУГ

О КОМПАНИИ

Bohemia Interactive Studios основана Мареком Спанелом (Marek Spanel) в 1998 году. К этому времени в голове программиста созрела концепция проекта под названием Flashpoint 1985: Status Quo. Чешскими разработчиками заинтересовалась Interplay. Спустя два года ребята перебрались под крыло британского издательства Codemasters, а заодно поменяли название игры на *Operation Flashpoint: Cold War Crisis*. Релиз игры состоялся в июне 2001 года. В декабре появилось дополнение *Operation Flashpoint: Red Hammer*, а в июне 2002-го – *Operation Flashpoint: Resistance*.

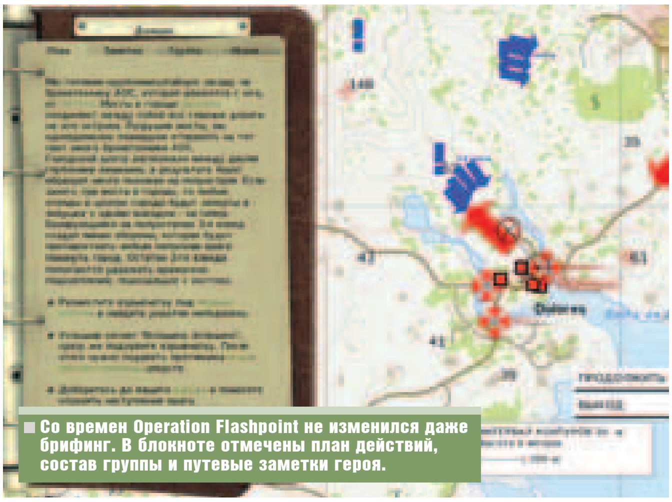
ФАКТЫ

3 типа солдат: рекрут, ветеран и эксперт

7 человек в пехотном отделении

20 миссий в одиночной кампании

400 кв. километров территории



Со времен Operation Flashpoint не изменился даже брифинг. В блокноте отмечены план действий, состав группы и путевые заметки героя.

осталось прежним. Независимо от вида заданий (отбить атаку, предпринять контрнаступление, уничтожить определенную цель, зачистить город, разгромить конвой бронетехники и тому подобное) ты перемещаешься из пункта «А» в пункт «Б». Иногда ситуация доходит до абсурда. Зачем обязательно садиться в джип командира и петлять по маленьким улочкам, если смешную дистанцию в 140 метров можно спокойно преодолеть бегом? Неужели сценаристам было трудно увеличить путь к цели до более-менее реалистичных размеров? Ведь общая площадь участка составляет 400 квадратных километров! Как и раньше, ты вправе пользоваться бесхозной техникой. Поклонникам симуляторов игра покажется чересчур аркадной. Система нанесения повреждений примитивна до безобразия и сводится к определенному количеству попаданий из того или иного вида оружия. Откровенно разочаровали поездки на машинах. И легковушки, и грузовики движутся с одинаковой скоростью как по заасфальтированной, так и по грунтовой дороге. Если свернуть в поле, стрелка спидометра останется на прежней отметке. Автомобиль не трясет даже на ухабах. Создается ощущение, что ты не сидишь внутри кабины, а оседлал летящий вперед крупнокалиберный снаряд. А ведь после 2001 года на PC появилось приличное количество FPS с достойно реализованной физической моделью поведения транспорта. Взять хотя бы багги из старичка *Halo*.

ЦВЕТ СОВЕТСКОГО ВОЕНПРОМА

В *Armed Assault* американские солдаты сражаются с армией государства Сарани, находящегося в северной части вымышленного острова. Противники почему-то вооружены исключительно советским стрелковым оружием и техникой. Во время сражений в кадре постоянно мелькают хорошо знакомые БМП-2, Т-72, ЗСУ «Шилка», БРДМ-2, УАЗики и Уралы. Вражеские пехотинцы пользуются пистолетами Макарова, автоматами Калашникова (АК-74У, АК-74 с оптическим прицелом или подствольным гранатометом ГП-25), снайперскими винтовками Драгунова, ручными пулеметами Калашникова и гранатометами РПГ-7. Над головами янки периодически кружат Ми-17 (штурмовой вариант снабжен ракетами, а десантный – пулеметом) и Ка-50 «Черная акула». Стоит заметить, что примерно такой же набор был у советских солдат в *Operation Flashpoint: Cold War Crisis*. Единственное исключение – Ка-50. В 1985 году вертолет еще серийно не производили.



ВСЕ СЕРЬЕЗНО

За что действительно стоит похвалить разработчиков, так это за реалистичные бои с участием небольших стрелковых подразделений. В отличие от стандар-



Ведущий экстренного выпуска новостей на канале AAN так сильно волновался, что даже не смог толком завязать свой галстук.



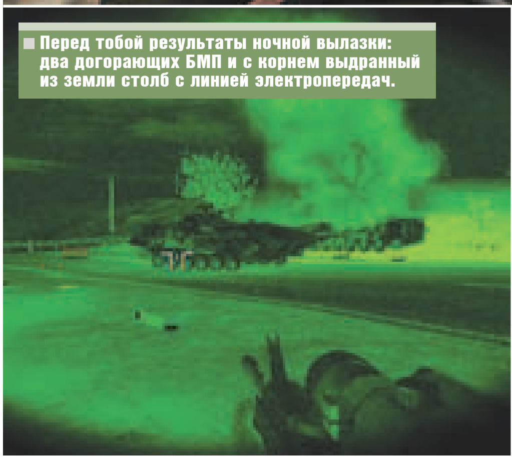
Напарник решил добежать до укрытия. Сейчас выясним, не притаился ли где-нибудь поблизости снайпер.



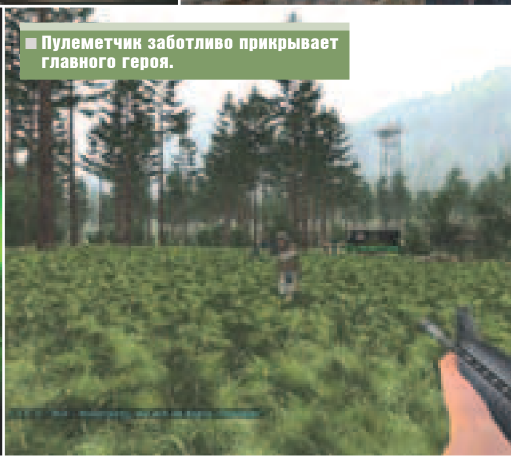
Настала пора хорошенько помыть машину соленой морской водой.



Раненый солдат истекает кровью, но пулеметчику нет до него никакого дела.



Перед тобой результаты ночной вылазки: два догорающих БМП и с корнем выдранный из земли столб с линией электропередач.



Пулеметчик заботливо прикрывает главного героя.

тных FPS, противник находится не в трех-пяти шагах от тебя, а на расстоянии в несколько десятков или сотен метров. Использование стандартного прицела часто превращается в бесполезное занятие. Из-за отдачи почти все пули улетают в молоко. Не говоря уж о пальбе на ходу. Перед тобой серьезная игра, а не военное шоу в стиле *Call of Duty* и *Medal of Honor*. Приходится ложиться на брюхо или становиться на колено, фиксировать приклад, нажимать на кнопку "V" и внимательно ловить цель на мушку. Любители бросаться на жертву с шашками наголо проживут недолго. Ты научишься делать короткие перебежки от укрытия к укрытию и сможешь заставить врага падать ничком на землю при помощи нескольких коротких очередей. Иначе придется часто загружать сохраненную игру (благо количество сохранений теперь не ограничено).

БАГОВ ГРОМАДЬЕ

Сотрудники Bohemia Interactive Studios настолько торопились выпустить свое творение до наступления Рождества, что оставили в игре вагон и маленькую тележку недоработок. Большинство из них не влияет на происходящее (например, квадратные колеса автомобиля при взгляде через оптический прицел). Но иногда встречается такое, из-за чего хочется немедленно удалить Armed Assault с диска. Взять хотя бы ошибку, из-за которой в городской черте земля покрывается странной «решеткой» из теней. На официальном сайте выложены патчи для немецкой и чешской версий игры. Надеемся, издательство **«Акелла»** также осчастливит нас «заплаткой».

Увы, Armed Assault получился не таким, каким мы его ожидали увидеть. Финальный вариант не может похвастаться ни передовой графикой, ни реалистичной физикой окружающего мира, но при этом он переполнен ошибками и страдает от отсутствия оригинальных идей. Перед нами сильно запоздавшее дополнение с подретушированной картинкой и новыми декорациями. Больше четырех лет разработчики топтались на месте и сейчас пытаются выехать за счет былых заслуг.

КОНСТРУКТОР



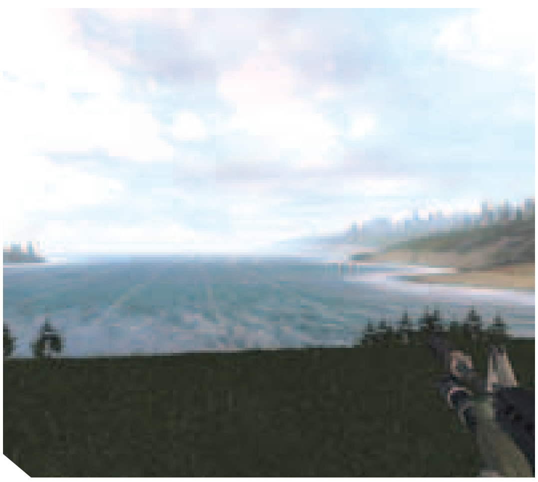
Фанаты *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* на протяжении последних лет постоянно делали всевозможные модификации. Теперь они смогут создавать дополнительные миссии и для *Armed Assault*. В игре есть предельно простой в освоении редактор, позволяющий проектировать собственные уровни. В специальном меню выбираешь одну из сторон, тип задания и погодные условия. Затем располагаешь на карте дома и войска, рисуешь маршруты движения и ставишь триггеры.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.9

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.6



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

Критерий	Оценка
ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Большие открытые пространства; реалистичные битвы; возможность делать несколько сохранений; много вариантов заданий на тактической карте.

– НЕДОСТАТКИ: Минимальные изменения в дизайне; использован старый набор звуков для бронетехники; некрасивая графика; высокие системные требования.

ИТОГО 7.0 Перед нами один из самых реалистичных шутеров, хотя и не без недостатков.


PANZER ELITE
ACTION
СОРОК ТОНН стальной СМЕРТИ
ПОД ВАШИМ КОМАНДОВАНИЕМ
"Panzer Elite Action. Танковая гвардия" + официальное дополнение
"Panzer Elite Action. Дюны в огне"

БРАТВА И КОЛЬЦО

БОЖЬЯ ИСКРА В СРЕДИЗЕМЬЕ



Текст: Александр Краснов

Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Gaijin Entertainment
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.2GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Три CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
bk.games.1c.ru

Не успели игроки побывать на «дружелюбной» планете-тюрьме и оценить жесткий юмор *«Санитаров Подземелий»*, как появился второй проект, в создании которого переводчик Дмитрий Пучков также принимал самое активное участие. *«Братва и Кольцо»* основана на его юмористическом переводе знаменитого «Властелина Колец». Споры о чувстве юмора автора идут до сих пор. Но никто, наверное, не будет отрицать, что шуточная адаптация блокбастера породила слегка безумный, но все-таки яркий и забавный мир.

ФЕДОР СУМКИН В РЕКАХ КРОВИ

Если в «Санитарах Подземелий» шутки были резкие, едкие и всерьез задевали людей тонкого душевного склада, то на «Братву и Кольцо» обижаться просто невозможно. Многие реплики героев позаимствованы из киноперевода. А он, в свою очередь, во многом состоял из памятных фраз советских фильмов. Более того, фэнтезийный мир Средиземья заметно преобразился. По лесам расставлены блокпосты с патрульными машинами, в поселках стоят избушки на курьих ножках. А в окрестностях свирепствуют одичавшие матросы, уголовники и оседлавшие гиен фашисты. Наши герои тоже не отстают от уморительного карнавала. Главный герой Федор Сумкин носит футболку с гордой надписью *"Fuck You"*, эльфийский лучник Логовас привлекает внимание цветастым ирокезом, а маг в милицейской форме Пендальф не расстается с электрошоковой дубинкой. Удачно вписались в стиль и гигантские мухоморы, внутри которых таятся спасительные «аптечки» и бонусы. Мир «Братвы и Кольца» – это само по себе забавное зрелище, где ты непременно найдешь какую-нибудь деталь, заставляющую от души расхохотаться. Ко всему прочему, сам Дмитрий Пучков озвучивает как положительных героев, так и отрицательных. Предупреждаем сразу: если тебе этот русский народный переводчик неприятен, то от «Братвы» получишь одно только раздражение. Гоблин даже выступает в роли рассказчика истории, а между уровнями показывают ролики с его участием.

Однако выдающегося стиля не всегда хватает для того, чтобы назвать игру стоящей. Какие бы

ГОБЛИН ДАЖЕ ВЫСТУПАЕТ В РОЛИ РАССКАЗЧИКА ИСТОРИИ, А МЕЖДУ УРОВНЯМИ ПОКАЗЫВАЮТ РОЛИКИ С ЕГО УЧАСТИЕМ



К сожалению, выбор персонажей небогат.

О КОМПАНИИ

■ Gaijin Entertainment существует с 2001 года, но их самая первая игра вышла гораздо раньше. В 1997 появился платформер *Doom 2D*, созданный по мотивам великого и ужасного *Doom*. Даже тогда небольшая игра от отечественных умельцев произвела сильное впечатление благодаря высокой сложности и, разумеется, запоминающимся монстрам. Сейчас студия занялась производством дорогих игр, создаваемых по мотивам отечественных фильмов. Ты, должно быть, слышал об экшенах *«Бумер»* и *«Жмурки»*. А в скором времени появятся другие проекты, продвигающие хиты нашего кинематографа: *«Волкодав»* и *«Параграф 78»*.

ФАКТЫ

7 игровых персонажей

11 простых уровней

20 незабываемых противников

50 красочных роликов


■ На самом деле это еще разминка для наших молодцов.


■ Для победы тебе нужно поджечь эсэсовцев и загнать их в деревянный туалет.

смешные фразы ни произносили герои в заставках, без динамичных сражений она превращается в сборник замшелых анекдотов. Но в Gaijin занимались не только сочинением баек о Федоре и его команде. «Братва и Кольцо» в лучших традициях жанра action затягивает увлекательными драками на саблях. Десятки противников атакуют отважных героев. Игроку остается лишь вспомнить усвоенные в *Diablo* уроки и с сумасшедшей скоростью давить на кнопки мышки.

Возможных ударов всего три: сильный, слабый и добивающий врага. Со временем ты освоишь беспроигрышные комбинации, с которыми даже коротышка Сеня сумеет без труда уложить пару десятков оборотней. Но твои персонажи умеют не только махать топором или мечом, но и метко стрелять. Правда, у каждого из них своя специализация. Логовас разит разбушевавшихся уголовников из лука, а Федор и Сеня довольствуются рогатками. Но куда чаще приходится орудовать саблей и ножами, отбиваясь от свирепо наседающих гадов. Рогатка тут не спасет. К тому же комбинации с клинками смотрятся невероятно эффектно, а все персонажи (вплоть до последнего зэка) отлично анимированы.

РОЛЕВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

После успешно пройденного уровня тебя ждет распределение полученных очков между новыми умениями и скиллами. И здесь тоже не обошлось без фирменной сатиры. Мы увидим такие способности, как «кровавый сержант», «удар дембеля», «копытом в рыло» и многие другие, не менее забавные.

«Братва и Кольцо» на удивление прямолинейна. Мы движемся по узеньким дорожкам, где время от времени происходят стычки с противниками. Просто беги вперед – не ошибешься. Даже в Умории, которая славится дьявольскими лабиринтами, заблудится только младенец. Вскоре яростные баталии превращаются в нудную зачистку этапов. Спасает то, что игра достаточно быстро подводит нас к финалу, а до того момента развлекает замечательными роликами.

Без всяких скидок и недомолвок новый проект Gaijin стоит твоего внимания. Особенно если тебе нравятся переводы Гоблина. Тогда от игры ты получишь мощный заряд отличного настроения.





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.5
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Самобытный и запоминающийся мир; великолепный юмор; забавные мелодии; простые и понятные ролевые элементы; симпатичный внешний вид.

– НЕДОСТАТКИ: Камера порой досаждает неудобными ракурсами; прямолинейность уровней; надоедающие драки; почти не используется стрелковое оружие.

ИТОГО 7.0 Отличный комедийный экшен, созданный по мотивам всем известного перевода.

ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ: СПАРТА

СДЕЛАНО В ВОРОНЕЖЕ



Текст: Лиза Снежная

Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Playlogic Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Play Ten Interactive / Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
World Forge
ПОЙДЕТ
Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 3.0GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=72

При знакомстве с современными RTS важно понимать следующее: классические каноны, на основе которых они создаются, – есть не что иное, как набор самых заезженных штампов. Не больше! Посему проект, ориентированный в первую очередь на любителей этой самой «классики», не может стать ни хитом, ни сколько-нибудь значимым событием в рамках игровой индустрии.

МЕЧ ТЕБЕ В РУКИ

«Спарта» разрабатывалась воронежской студией World Forge, обожающей «классические каноны», а также «инновационные идеи» (цитаты с обложки). Этого достаточно, чтобы взволновать привыкшего к отечественному ширпотребу геймера. И он волнуется. С первой минуты до последней. Волнуется и не может понять: в чем же подвох?

Подвоха нет, свое слово авторы сдержали. Нам действительно позволяют вооружать бойцов, собирать экипировку погибших воинов и расставлять ловушки. Скажу больше: если оценивать игру по количеству новшеств, она заткнет за пояс не только очередного *«Властелина Колец»*, но и помпезную *Age of Empires III: The WarChiefs*. Другое дело, что у западных конкурентов все мало-мальски значимые изменения вылизаны до блеска. «Спарта» же требует некоторой доработки. Например, чтобы нанять копейщиков, нужно построить барак, исследовать технологию в кузнице, изготовить оружие в мастерской и затем раздать его новобранцам. Кто-то посчитает, что конечная цель (возможность собственноручно формировать узкоспециализированные отряды) оправдывает подобные мучения. Для них напомню: в *Warhammer 40.000: Dawn of War* аналогичная процедура отнимает всего несколько секунд. Сбор вражеской амуниции тоже выглядит не слишком удачно. Делать это могут только крестьяне. Мало того, им еще нужно доставить ценный груз на базу. И это притом, что чаще всего схватки происходят вдали от основного строения (а порой и за морем). Перевооружение может затянуться на довольно продолжительное время. Интересно, по какой причине бойцам запрещается самостоятельно поднимать трофеи? Авторские находки, связанные с морскими баталиями, выглядят более убедительно. Хотя

НАМ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ПОЗВОЛИЛИ ВООРУЖАТЬ БОЙЦОВ, СОБИРАТЬ ЭКИПИРОВКУ ПОГИБШИХ ВОИНОВ И РАССТАВЛЯТЬ ЛОВУШКИ



Прежде чем ринуться в бой, псил усиленно тренируется.

О КОМПАНИИ

Воронежская студия World Forge основана в 2004 году. На данный момент в штате компании состоит порядка пятидесяти сотрудников. По данным официального сайта, все сплошь профессионалы. RTS *«Войны древности»* – дебютный проект компании. Но недавно она взялась за разработку еще одной стратегии в реальном времени под названием *«Атлантида»*. Будем надеяться, авторы учтут ошибки, допущенные при создании «Спарты», и порадуют нас игрой мирового уровня. Благо отечественная индустрия уже для этого созрела, что бы ни говорили злопыхатели, не желающие верить в наших профессионалов.

ФАКТЫ

0 героев доступно в мультиплеере

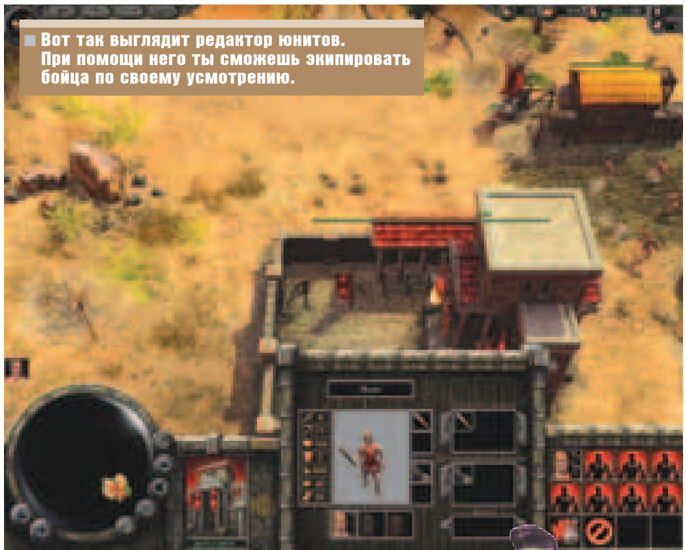
1 ролик рекламирует турагентство

3 игровые расы

3 скучные кампании



Пропорции между людьми и строениями соблюдены.



Вот так выглядит редактор юнитов. При помощи него ты сможешь экипировать бойца по своему усмотрению.

и не бесспорно. В отличие от Age of Empires суда не обстреливают друг друга на расстоянии. Вместо этого они сближаются и идут на таран. Если ты предусмотрительно взял на борт нескольких воинов, можно воспользоваться абордажными крюками и захватить шхуну противника. Недостаток у подобных столкновений один – исход битвы зачастую решает Его величество случай. Либо ты пробьешь вражеский корпус, либо наоборот. Но тут уж ничего не поделаешь, ведь именно так и было в действительности.

ДВИЖОК В ПОМОЩЬ

Прелестная картинка – конек «Спарты», а точнее, ее рабочая лошадка. В отсутствие интересных заданий она тянет вперед однопользовательские кампании (за спартанцев, египтян и персов). Тянет что есть мочи: заставляет штурмовать крепости и нанимать не пару десятков воинов, как того требует задача, а сотню-другую. А все для того, чтобы полюбоваться сечей и горами окровавленных тел.

С физикой тоже полный порядок. Взять хотя бы постройки. У конкурентов (к примеру, у той же *Warcraft III*) фасады зданий нисколько не страдают от вражеских атак. Творение World Forge куда достовернее. На глазах у игрока целехонькие домики превращаются в дымящиеся развалины: крыши и стены обрушиваются прямо на головы стоящих рядом бойцов. Впрочем, порой случаются забавные недоразумения. Тела убиенных воинов застревают между колоннами и пытаются исполнить цыганочку. Дергаются они до тех пор, пока одна из опор наконец не упадет.

Но самые большие трудности у игры со стилем. Если театр начинается с вешалки, а первоклассная зарубежная RTS вроде *Medieval II: Total War* – со зрелищной заставки, то «Войны древности» – с рекламы туристического агентства. Дальше – больше. Голоса актеров подобраны на редкость неудачно. Персонажам не веришь: суровый, закаленный в бою спартанец может говорить как угодно, но только не с интонацией героя детского мультфильма. Из-за этого меркнет образ серьезной исторической стратегии, над которой трудилась внушительная команда сценаристов, художников, дизайнеров, программистов. Трудилась не один год. Верим, что не напрасно. Но без патчей и толкового дополнения «Войнам древности: Спарта», увы, никак не обойтись.





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	9.0

+ ДОСТОИНСТВА: Множество различных новшеств: от невиданных ловушек до возможности вооружать бойцов; занятные морские баталии; добротная графика.

– НЕДОСТАТКИ: Ужасная озвучка; практически все авторские идеи требуют проработки; скучные кампании; на редкость тупой искуственный интеллект.

ИТОГО 7.0 Несмотря на недостатки, *«Спарта»* – одна из лучших отечественных игр.

EX MACHINA: МЕРИДИАН 113

В ПОИСКАХ ГОРОДА С ОТКРЫТКИ



Текст: Александр Краснов

ЖАНР ИГРЫ
Action/Racing
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Targem Studio
ПОЙДЕТ
Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.4GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=237

Оригинальная *Ex Machina* оказалась именно той игрой, которую многие давно ждали – автомобильным экшеном с полной свободой передвижения. Да еще и действие авторы перенесли в постапокалиптический мир. В нашей стране до сих пор восхищаются *Fallout* и оказывают ему королевские почести. Неудивительно, что проект от Targem так быстро обрел целую армию поклонников. А чтобы «армия» не утратила верность «полководцам», ее решили попотчевать дополнением.

ДЯДЯ СЭМ ЖДЕТ ТЕБЯ

«Ex Machina: Меридиан 113» появилась ровно через год после выхода первой части. Чтобы исправить досадные ошибки предыдущей игры, времени оказалось более чем достаточно. Одной из них был сценарий, рассказывающий обыденную историю о спасении мира. К счастью, в «Меридиане 113» от этого жалкого повествования не осталось ни строчки. Главного героя по имени Бродяга не волнует судьба вымирающего человечества. На своем автомобиле он стремится попасть в мифический город Эдмонтон, который увидел на открытке. Где, по преданию, находится земной рай.

В игре заметно прибавилось достопримечательностей. Душа радуется, когда твой автомобиль проезжает мимо развалин мемориала Линкольна, переделанной Статуи Свободы или рядом со знаменитыми буквами "Hollywood" (в «Меридиане» их, правда, изменили на Oil Wood Land).

Как и в Ex Machina, на пути периодически появляются небольшие банды. Их диковинные машины оборудованы пулеметами и ракетными установками. Стрельбы хватало и в первой части, в дополнении ее меньше не стало. Расстояния в «Меридиане 113» приходится преодолевать значительные, поэтому за одну поездку ты встретишься с тремя-четырьмя вражескими отрядами. Поначалу сражаться с ними забавно и интересно, тем более в одиночку. Но со временем, устав от десятков однообразных заданий и длительных многокилометровых заездов, перестаешь обращать внимание на мерзавцев. К тому же вдоль любой дороги расставлены дзоты и башни, которые легко изрешетят машины неприяте-

ТЕПЕРЬ ТЫ МОЖЕШЬ НЕ ТРАТИТЬ ПАТРОНЫ, А ПРОСТО С РАЗГОНА ВЪЕХАТЬ В ПРОТИВНИКА, ИСКОРЕЖИВ ЕМУ КОРПУС



В любой битве можно получить преимущество, заехав на территорию какого-нибудь городка.

О КОМПАНИИ

■ Почти три года назад малоизвестная екатеринбургская студия Targem выпустила *«Магию Войны»*, довольно неплохую стратегию. Разумеется, уральские мастера тут же нашли общий язык с ведущими российскими издателями. Вскоре появилось дополнение к их дебютному проекту – *«Магия Войны: Знамена Войны»*, которое еще раз подтвердило, что команда собралась талантливая. После выпуска двух стратегий студия неожиданно для всех сотворила экшен *Ex Machina*, который надолго стал для многих геймеров любимой игрой.

ФАКТЫ

2 новых автомобиля

2 режима сетевой игры

4 карты в мультиплеере

16 игроков на одном уровне



В мастерской можно не только отремонтировать и заправить машину, но и раскрасить ее.



От знаменитой библиотеки Вашингтона осталась пара стеллажей с потертыми книгами.

ля, стоит лишь тебе подъехать к укреплениям поближе.

Как и раньше, постапокалиптический автопарк остается самой привлекательной частью игры. Здешняя техника не похожа ни на «Багги» с «Мустангами» из «Безумного Макса», ни на обшарпанный «Кадиллак» из Fallout. Благодаря запоминающемуся дизайну каждой машины ты без труда узнаешь, насколько хорошо оснащены твои друзья и враги.

Дополнение порадовало нас парочкой новых моделей авто. Оружейный магазин тоже пополнился свежими товарами. Помимо привычных пулеметов и ракетных установок появились гранатометы, огнеметы и острые шипы, которые пригодятся в ближнем бою. Обновившийся арсенал здорово повысил зрелищность схваток. Теперь ты можешь даже не тратить патроны, а просто с разгона въехать в противника, искорежив ему корпус.

НАГРАДА ВОИНУ

Дорожные битвы – это не все, что тебя ждет в игре. В мире «Меридиан 113» отыщется место и для торговцев. На каждой из четырех глобальных территорий предостаточно городов, да и товаров хватает. Сверившись с картой, можно выбрать, где подешевле купить нужные вещи и где выгодно их перепродать. К сожалению, даже у самых больших машин кузов невелик. Чтобы скопить на новую ракетницу, придется исколесить виртуальный мир вдоль и поперек и выйти победителем из дюжины потасовок.

Побочные задания ничем особенным не выделяются. Посетители бара предложат доставить груз или защитить небольшой караван. Денег, кстати, за такие услуги получаешь еще меньше, чем от торговли табаком. Все самое интересное в игре напрямую связано с главной сюжетной линией. Ты встретишь блистательных персонажей вроде Сэма, обитающего на вершине Статуи Свободы. И переживешь самые невероятные и захватывающие приключения. К примеру, по пути в Эдмонтон сможешь поучаствовать в весьма увлекательных гонках.

Радует, что разработчики не схалтурили и создали замечательное дополнение. Да, «Ex Machina: Меридиан 113» не идеальна. Есть еще над чем поработать. Но игра уже лучше своей предшественницы.





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Симпатичные модели автомобилей; огромные уровни с несколькими городами и уникальным стилем оформления; широкий ассортимент оружия.

– НЕДОСТАТКИ: Свобода практически не чувствуется; скучные необязательные задания; недоработанная торговая система; мало карт и режимов в мультиплеере.

ИТОГО 7.0 Отличное дополнение, от которого придут в восторг все поклонники Ex Machina.



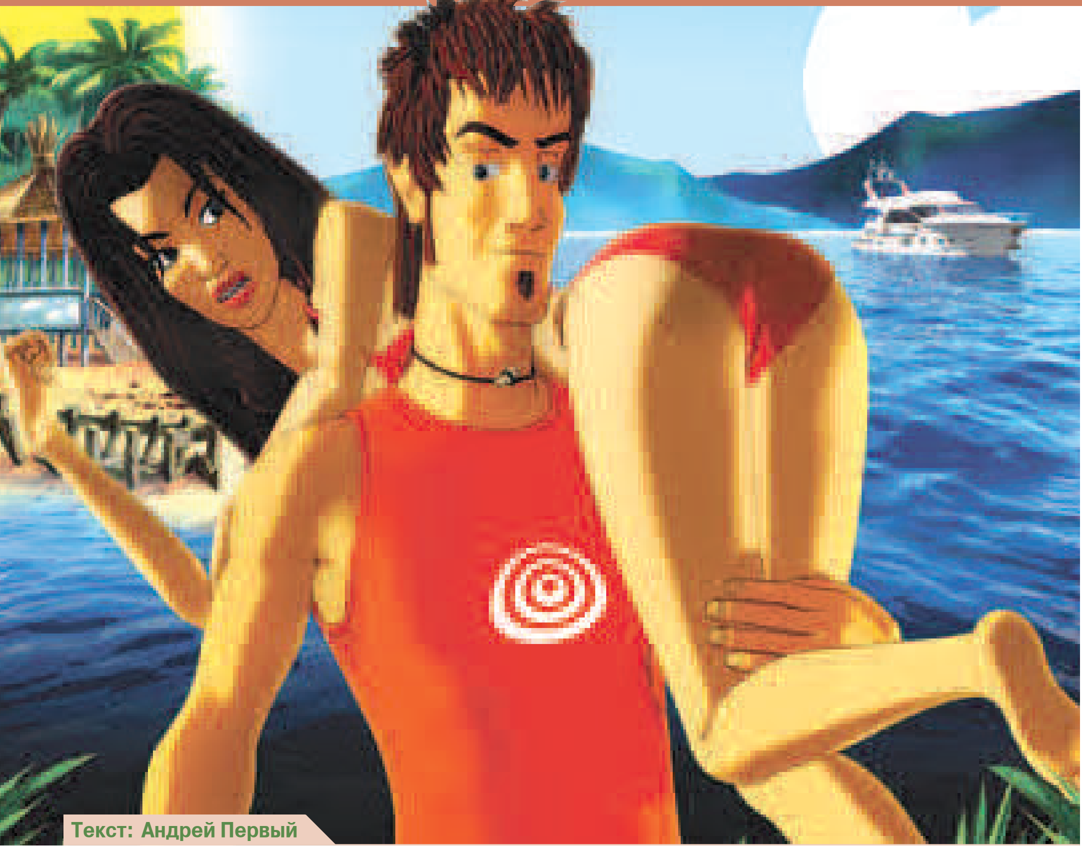
СТРАТЕГИЯ
ГАЛАКТИЧЕСКОГО
МАСШТАБА
«Supreme Commander — главная игра в карьере Криса Тейлора»
Игромания
THQ
WWW.THQ.CO.UK
Games for Windows
GAS powered GAMES
Бука
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ



SUPREME™
COMMANDER
WINNER
EDITORS CHOICE WINNER
Best of E3
BEST of E3
Бука

RUNAWAY 2: СНЫ ЧЕРЕПАХИ

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ



Текст: Андрей Первый

Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Focus Home Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Pendulo Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 1.7GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.4GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 64
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.runaway-thegame.com

Глядя на послужной список Pendulo Studios, не устаешь удивляться: как эта компания умудрилась дожить до наших дней и не разориться. Достаточно вспомнить долгий-долгий путь *Runaway: A Road Adventure* к международному релизу. Игра отказывалась работать под управлением Windows XP, из-за чего ее появление в западных странах и России надолго затянулось. Причем наши умельцы поспели намного раньше своих зарубежных коллег.

ВНЕ ВРЕМЕНИ

Нельзя сказать, что Runaway оказалась неудачной адвенчурой. Напротив, во времена, когда жанр все глубже погружался в пучину трехмерности, получить отличное мультипликационное приключение было очень приятно. Плохо другое. Например, сценарий, который превращал повествование из обычного детективного рассказа в футуристическую новеллу. Да и логика задачек оставляла желать лучшего. Именно поэтому мытарства экс-«ботаника» Брайана и красотки Джины пришлись по душе не всем. Да и не получалось у них на равных конкурировать с Джорджем Стоббартом и Нико Коллар из похожего по стилю *Broken Sword*. Нет того особенного тонкого британского юмора, так помогающего в деле создания ярких и запоминающихся образов. Однако испанцы не унывают. Пять лет они работали над продолжением, и вот оно наконец появилось в наших руках.

Надо отметить, фантазия сценаристов и в этот раз породила нечто невообразимое. Безумный коктейль, где смешаны путешествия во времени, встречи с инопланетянами, телепортация, играющие в теннис лемуры многим даже в кошмарном сне не привидится. К счастью, его не сразу выливают на наши неподготовленные головы. Сюжет разворачивается постепенно, затягивает, и вот уже многие моменты кажутся не странными, а, напротив, забавными и интересными. Здесь всегда найдется место доброй шутке, неожиданным, порой нелогичным ходам и карикатурным героям. Помешавшийся на внеземной жизни Джошуа, хакерша Суши, жестокая красотка Тарантула, «недоступная» барменша Локелани запомнятся тебе не меньше, чем самые яркие герои других юмористических

НАДО ИСКАТЬ САМОЕ РАДИКАЛЬНОЕ И ВЗДОРНОЕ РЕШЕНИЕ И ПО НЕСКОЛЬКО РАЗ ОСМАТРИВАТЬ ОКРУЖАЮЩИЕ ПРЕДМЕТЫ



Чтобы сделать эту фотографию, придется потратить очень много времени.

О КОМПАНИИ

■ Испанская компания Pendulo Studios существует аж с 1992 года. Но за это время она порадовала нас всего четырьмя играми. Первым проектом стала адвенчура *Igor: Objective Uikokahonia*, где рассказывалось о приключениях незадачливого студента (1994). За ней последовала еще одна игра того же жанра: *Hollywood Monsters* (1997). В ней действие переносилось в Голливуд. Ну а самой известной на сегодня работой стала, конечно же, *Runaway: A Road Adventure*(2001). Посмотрим, удастся ли продолжению превзойти оригинал. Во всяком случае, есть очень большие шансы, что так и будет.

ФАКТЫ

1 женщину соблазнил Брайан

1 час длятся анимационные ролики

30 трехмерных персонажей

100 симпатичных экранов



■ Глядя на некоторых персонажей, сразу понимаешь, какой у них характер.



■ Дин Грассик – пренеприятнейший тип. Ты в этом скоро убедишься.

адвенчур. Хотя большинство персонажей просто-напросто перекочевали из первой части. Головоломки, в целом, тоже не изменились. Надо искать самое радикальное и вздорное решение, по несколько раз осматривать окружающие предметы (вдруг в багажнике самолета герой разглядит еще какой-нибудь важный предмет). Подчас скрипты и четкая последовательность действий начинают раздражать. К примеру, карточка пилота падает сверху только после того, как мы второй раз выйдем из самолета. Но как об этом должно стать известно игроку?

НЕ ДОТЯНУЛИ

И все бы ничего, если бы авторы смогли сохранить выбранный изначально стиль. Но забавные и легкие тексты чередуются с долгими и занудными разговорами, которые порой и пропустить-то нельзя. А финал, раскрою секрет, – это просто подводка к продолжению (его мы будем ждать еще пять лет?). Большинство вопросов остается нераскрытыми. Впрочем, последняя глава – это верх абсурда. Не будь ее, оценка, скорее всего, оказалась бы намного выше.

Однако не стоит ни в коем случае думать, что это плохая игра. На другой чаше весов стоят роскошная анимация, множество смешных сценок и очень длинные видеоролики. Авторы даже не поленились вновь сочинить для игры оригинальную заглавную песню. В наши дни увидеть мультипликационную высокобюджетную адвенчуру – это редкостная удача. Штучный товар, не уверен, что в будущем мы получим что-то подобное. Уже поэтому хочется просто закрыть глаза на многие вышеперечисленные огрехи. Но все равно хочу предупредить: если ты ждешь от *Runaway 2* чего-то серьезного, то лучше не покупай ее. Оценить старания Pendulo смогут лишь те, кто благосклонно относится к фарсу и сатире. Будет ли продолжение – это покажет время. Может статься, мы так и не узнаем никогда, чем закончились приключения Брайана. Все зависит от продаж *«Снов черепахи»*. Хочется надеяться, что испанцы учтут все свои ошибки и в третий раз порадуют нас истинным шедевром. Но это будет еще не скоро. А пока беги в магазин, скорее всего, это последний анимационный квест мирового уровня.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.8



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	9.0

+ ДОСТОИНСТВА: Длинные ролики; большинство персонажей получились забавными и запоминающимися; приятная анимация; нестандартные и смешные решения.

– НЕДОСТАТКИ: Игра обрывается на самом интересном месте, сюжет остается нераскрытым, а ждать продолжения придется, по всей видимости, очень долго.

ИТОГО 7.0 Красивая мультипликационная адвенчура, каких в наши дни практически не делают.

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ: ТРАНСПОРТНАЯ КОМПАНИЯ

ШОССЕ В НИКУДА



Текст: Илья Зибирев

ЖАНР ИГРЫ
Management
ИЗДАТЕЛЬ
Cenega Publishing
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Nikita
ПОЙДЕТ
Процессор 1.0GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.3GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
dtk.nikita.ru

Попытка создать под эгидой известного бренда новую игру, но в другом жанре – дело рискованное. Хотя почетное. *«Дальнобойщиков»*, пожалуй, знают все: саундтрек от «Арии», большие грузовики и настоящая романтика большой дороги – вот их отличительные признаки. Но чего ждать от стратегии в данной вселенной – это было для нас загадкой.

«Транспортная компания» позволяет по-другому взглянуть на быт тружеников дороги. Тебе предлагается возглавить фирму, оказывающую услуги по перевозке товаров. Больше не придется сидеть за рулем грузовика. Вместо этого ты будешь сам раздавать заказы дальнобойщикам. Устройство игры довольно незатейливо. Прежде всего, требуется арендовать офис компании, несколько гаражей, стоянку и нанять множество сотрудников: от менеджеров и техников до водителей самосвалов. А затем следует наладить максимально эффективную работу корпорации. Желательно еще лучше, чем у конкурентов.
Основная и единственная задача – выполнение договоров по доставке грузов. Чем быстрее и эффективнее ты будешь выполнять заказы, тем больше прибыли получишь от своего бизнеса. Довольно просто, не правда ли?

ЧТО ДЕЛАЕМ?

Грузы, как ты, наверное, догадался, бывают разные. На первых порах готовься развозить хлеб, бензин и прочую ерунду. Но затем твоей компании доверят и более сложные поручения. Конечно, соперники не дремлют и нужно своевременно уводить у них из-под носа заказы. Иначе успеха не добиться. Каждый контракт особенный. В зависимости от указанных там условий ты решаешь, какой водитель и на какой машине поедет его выполнять.
Имеющийся в игре транспорт делится на несколько категорий: грузовики, цистерны, трейлеры, рефрижераторы… Точно такие же разновидности у специализаций шоферов. Соответственно, любой из них умеет управлять только лишь одним типом транспорта. А кроме того, способен ездить с ограниченной максимальной скоростью, которая для каждого конкретного человека своя. Чтобы добиться от связки «машина-водитель» максимальной эффективности, для более скоростных авто нужно подбирать более

К СОЖАЛЕНИЮ, КРОМЕ НЕПРЕДВИДЕННЫХ ПОЛОМОК В ДОРОГЕ, НА ПРОЦЕСС ДОСТАВКИ НИЧТО НЕ ВЛИЯЕТ



Нанять сотрудника очень просто, надо сделать всего один клик мышкой.

О КОМПАНИИ

Логотип «Никиты» гласит, что она является первой игровой компанией. Это действительно так (понятное дело, в России). Днем рождения «Никиты» считается 14 октября 1991 года. Сейчас она занимается как разработкой оригинальных компьютерных игр, так и локализацией западных проектов. Кроме того, в недрах «Никиты» создают развлекательные приложения и программное обеспечение для мобильных телефонов. На сегодняшний день «Никита» разработала около ста компьютерных игр различных жанров и более пятидесяти локализовала для российского рынка.

ФАКТЫ

3 уровня развития офиса | **8** типов грузовиков | **30** игровых карт | **100** с лишним моделей машин



В каждый гараж помещается строго определенное количество машин.



Пунктиром отображается маршрут выбранной машины.

опытных сотрудников. Впрочем, со временем их навыки растут. Вместе с требованиями увеличения заработной платы.

К сожалению, кроме непредвиденных поломок в дороге, на процесс доставки ничто не влияет. Хотелось бы, например, чтобы грузовик мог застрять в пробке. Или чтобы нас вынуждали выбирать объездной маршрут из-за дорожных работ. Но нет, даже другие машины на шоссе лишь создают видимость плотного трафика. А на деле всего-навсего иногда мешают ехать быстрее.

Игра предоставляет возможность трижды перестроить офис компании. С каждым уровнем модернизации увеличивается максимальное количество персонала. А также появляются новые возможности усовершенствовать штаб-квартиру и условия работы. Здесь это называется «полезные вещи» – факсы, доставка горячего питания в офис, компьютеры… В общем, все то, что сделает труд подопечных приятнее и эффективнее. Каждый бонус стоит немалых денег. Например, факс обойдется тебе в три раза дороже среднего грузовика. А влияет он на несколько важных параметров: к примеру, «мораль» или количество доступных машин.

НЕ МЕЧТА

Автомобильно-железнодорожные тайкуны – это воплощение несбывшейся детской мечты о немецкой игрушечной железной дороге и машинках Matchbox. Такие игры дают нам то, чего мы, по большей части, были лишены в юности. Увы, «Транспортная компания» никак не тянет на звание «воплощение былых мечтаний». Имеющийся потенциал трехмерного игрового движка практически не используется: унылые плоские карты вполне могли быть нарисованы и в двух измерениях. Города выглядят пустынными, а движение на шоссе совсем не радует глаз.

Ничем не выделяется и звуковое оформление. Хотелось бы услышать хотя бы шум автострады, но ничего этого нет.

ДЛЯ КОГО ЭТО?

«Транспортная компания» – очень специфическая игра. Она изо всех сил пытается понравиться рядовому игроку, но делает это с неуклюжестью балаганного медведя. Дружелюбный интерфейс и обилие полезных подсказок поначалу радуют, но со временем приходит осознание того, что стало безумно скучно. И ладно бы, грузовички выглядели симпатично, однако и того нет.





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

ДОСТОИНСТВА: Оригинальная игровая концепция, развивающая серию «Дальнобойщики» в новом направлении; один из первых масштабных тайкунов из России.

НЕДОСТАТКИ: Проект выглядит примерно так же, как и играется: плохонько; устройство игрового процесса необычное, но чересчур однообразное и скучное.

ИТОГО 6.0 Еще один «управленческий» блин комом. Для тех, кто давно не играл в тайкуны.

BIONICLE HEROES

ТОЛЬКО ДЛЯ ДЕТЕЙ

О КОМПАНИИ

■ Traveller's Tales – студия, преимущественно делающая игры для детей. Именно в ее стенах были созданы обе части Lego Star Wars. Пожалуй, лучшей компьютерной игры на основе известного конструктора. Они же в прошлом году создали экшен *«Хроники Нарнии. Лев, Колдунья и Волшебный Шкаф»* по мотивам одноименного фильма.



Текст: Илья Зибирев

ЖАНР ИГРЫ
Third-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК
Traveller's Tales

ПОЙДЕТ
Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ
Процессор 4.0GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.bionicleheroes.com

Начиная со школьного возраста сложно воспринимать компьютерные игры, сделанные на основе вселенной конструктора. У неподготовленного человека они вызовут лишь недоумение и вопросы вроде: «нарисовать нормальных героев нельзя было?»

Bonicle Heroes сразу же порадует скептиков: с графикой здесь все обстоит более чем хорошо. На режущие глаз выпуклости деталек Lego перестаешь обращать внимание где-то через полминуты игрового времени. Не до того. Скука приходит чуть позже. Да, красиво. Да, несколько персонажей с разными профессиями. Но оружие-то почти одинаковое, разве что разноцветными «огоньками» стреляет. Прохождение каждого из шести миров разворачивается по одному и тому же сценарию. А в конце обязательно придется решить головоломку. Добыча бонусов и секретов – единственный способ одолеть зевоту. Хотя бы ненадолго.

Главный недостаток Bionicle Heroes вовсе не связан с конструктором. Поначалу кажется, что все эти взрывы, симпатичный дымок и разлетающиеся во все стороны пластмассовые кусочки будут развлекать бесконечно. Но надоедает почти сразу. Парадокс: игра вроде бы хороша. Но не нравится, хоть тресни. А все потому, что нет разнообразия.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 5.9

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 4.0



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	5.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

ДОСТОИНСТВА: Яркая и динамичная игра, где не придется напрягать мозг; отличное развлечение для ребенка; красивая графика; несколько минут играть интересно.

НЕДОСТАТКИ: Полнейшая вторичность и отсутствие либо оригинальности; сюжет и мир вряд ли смогут заинтересовать тех, кто не знаком с прототипами героев.

ИТОГО 6.0 Родителям стоит купить игру для детей, обожающих конструкторы Lego Bionicle.



Истребление вот таких паучков – главное занятие биониклов.


Tom Clancy's
RAINBOW SIX
VEGAS
Ангелы Возмездия
в Городе Греха.
НОВЫЙ Raibow Six!

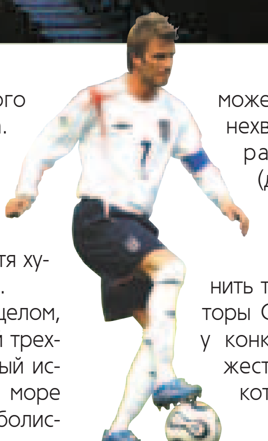
CHAMPIONSHIP MANAGER 2007

В ПОГОНЕ ЗА БЫЛОЙ ПОПУЛЯРНОСТЬЮ



Текст: Алексей "Гморд" Меркухин

ЖАНР ИГРЫ	Sport
ИЗДАТЕЛЬ	Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	Beautiful Game Studios
ПОЙДЕТ	Процессор 1.0Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.0Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	championship-manager.co.uk



Нет повести печальнее на свете, чем повесть о серии *Championship Manager*. Все знают о скандальном расставании студии Sports Interactive с Eidos. Разработчики сбежали к другому издателю (если быть точнее, к японской SEGA), не забыв прихватить все свои наработки, включая программный код и базу данных по игрокам и клубам. Eidos вынуждена была доверить создание очередной части коллективу ярых фанатов, оказавшихся совершенно бездарными игроделами.

ИСТОРИЯ ОДНОЙ ТРАГЕДИИ

Спустя три года можно оценивать результаты. Для SI расставание прошло безболезненно, в то время как Eidos, скорее всего, до сих пор кусает локти. Beautiful Game Studios не сумела придумать ни одного достойного новшества. Кончилось тем, что фанаты взмолились: пусть авторы вообще больше ничего не меняют. Получается только хуже. Хотя хуже, по-моему, уже некуда.

Что же вышло в итоге? В целом, то же самое: допотопный трехмерный движок, бездарный искусственный интеллект и море ошибок в описаниях футболистов и команд. В довесок паратройка изменений в игровом процессе. Иными словами, *Championship Manager 2007* создавался по классическим стандартам: немного подправили геймплей, чуточку приукрасили графику – и в печать!

Проблема даже не в том, что от каждого нововведения веет дилетантством. Неумение качественно делать свою работу мы можем списать на нехватку опыта у разработчиков (да только поклонники этого не поймут). Но как объяснить такой факт: авторы CM2007 крадут у конкурентов множество задумок, которые не идут игре на пользу? Только полным отсутствием у сотрудников BGS дизайнерского чутья.

Среди значимых находок можно выделить программу ProZone. До сей поры ее использовали такие известные в футбольном мире специалисты, как Арсен Венгер (Arsene Wenger), тренирующий лондонский «Арсенал», и Стив МакЛарен (Steve McClaren),

Среди нововведений стоит отметить программу ProZone, которую используют Арсен Венгер и Стив МакЛарен



3D-движок во всей своей «красе».

О КОМПАНИИ

Студия Beautiful Game Studios была основана в 2004 году. Практически сразу же после разрыва контракта Sports Interactive с Eidos. Любопытно, что костяк компании составили давние поклонники знаменитой серии. Казалось бы, это к лучшему. Но молодым разработчикам не хватило опыта. Даже самые верные фанаты отвернулись от *CM* и обратили взор на работу Sports Interactive (*Football Manager*). Что касается *CM2007*, то это маленький, но верный шаг вперед – к возвращению былой популярности.

ФАКТЫ

1 безобразный графический движок

1.5 миллиона евро стоит Аршавин

26 национальных чемпионатов

2900 евро получает Титов



Прошлогодний дурацкий закон «чем проще тактика, тем легче побеждать» в CM2007 полностью сохранился.



Нет, Гусев не забьет. Слишком медленно бегает.

возглавляющий сборную Англии. Данная утилита интересна прежде всего тем, что позволяет оценить действия футболиста на поле чрезвычайно быстро – всего лишь за десятую долю секунды! Вот только скучному и однообразному менеджеру такая оперативность ни к чему.

Вторая особенность – возможность разговаривать с командой или игроком перед матчем, а также в перерыве и после окончания встречи. Точь-в-точь как в *Football Manager 2007*. Выводы делай сам.

В остальном все по-старому. Прямые трансляции еще год назад наводили тоску, хотя трехмерный движок авторы преподносили почти как революционное преобразование. Что же хорошего можно сказать о нем сейчас? Ровным счетом ничего. Мало того, из-за проблем с искусственным интеллектом происходящее на поле напоминает состязание дворовых команд. Футболисты движутся абы как, всей командой набрасываются на мяч. Словом, на экране царит полная неразбериха.

Небольшой прогресс, впрочем, есть. В Championship Manager 5 играть было попросту невозможно (дурацкий интерфейс, неказистая графика и прочие недостатки). Прошлогодний *Championship Manager 2006* хвастался трехмерным движком и стабильной работой, без вылетов в Windows и подвисаний. CM2007 сделал шаг вперед по сравнению с предшественниками. Игра избавилась от некоторых (далеко не всех) ошибок и недочетов в базе данных.

Трансферная система реализована не хуже, чем у конкурентов. Каждый футболист напрямую говорит, хочет он переходить в твою команду или нет. Иногда указывает необходимую сумму гонорара и только после этого принимает правильное решение. Очень полезная и нужная особенность.

НА ОДНИ И ТЕ ЖЕ ГРАБЛИ

BGS потребовалось три года, чтобы привести популярную серию в порядок. Но конкуренты тоже не дремали! Football Manager 2007 и *FIFA Manager 07* завоевывают все больше симпатий среди бывших фанатов Championship Manager. Придется авторам как следует потрудиться. Ведь если сериал будут совершенствовать так же медленно, то поклонники окончательно от него отвернутся.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 4.3



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.5
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	2.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.5
ИНТЕРФЕЙС	7.0

ДОСТОИНСТВА: Трехмерные матчи; подробная информация (порой неточная) почти обо всех футболистах; игра шустро работает даже на слабеньких компьютерах.

НЕДОСТАТКИ: Блеклая графика; бездарный искусственный интеллект; нет музыки; звук ничем не примечателен; составы большинства клубов неверные.

ИТОГО 6.5 Прогресс по сравнению с предыдущей частью. Но конкуренты впереди.

STAR TREK: LEGACY

НА СКОЛЬЗКОМ ЗВЕЗДНОМ ПУТИ



Текст: Александр Краснов

Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Bethesda Softworks
РАЗРАБОТЧИК
Mad Doc Software
ПОЙДЕТ
Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.2GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
startrek.bethsoft.com

Так уж повелось, что игры с величественным словосочетанием "Star Trek" в названии редко заслуживают внимания. Вспоминаются всего два по-настоящему стоящих хита: *Star Trek: Bridge Commander* и *Star Trek: Elite Force II*. Причем первый в чем-то походил на интерактивное кино, а второй и вовсе оказался незамысловатым шутером. И это проекты по мотивам вселенной, визитной карточкой которой всегда считались космические сражения!

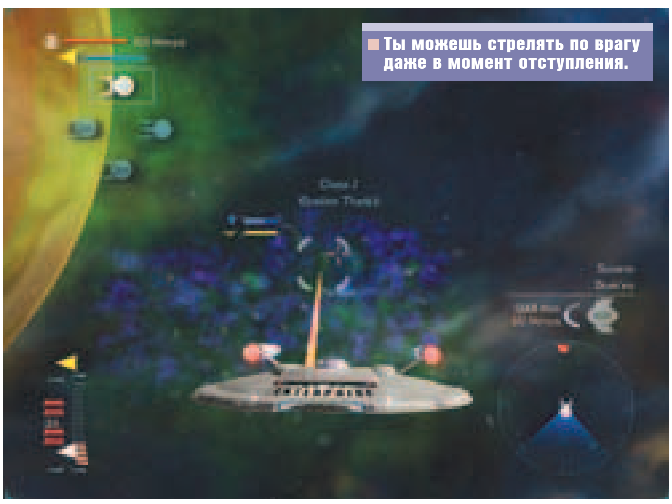
ЗВЕЗДНАЯ АРМАДА

Но компания Mad Doc решила подарить поклонникам сериала именно то, что они давно ждали. Разработчики обещали нам динамичную стратегию с масштабными битвами, где участвуют десятки гигантских эсминцев. А заодно сюжетную линию, обязательно затрагивающую истории, рассказанные во всех сериалах по вселенной «Звездного пути». Откровенно говоря, такие же посулы мы слышали еще пять лет назад из тех же самых уст. Правда, тогда красивые слова относились к еще не появившемуся на свет ужасу – *Star Trek: Armada II*. Как показывает пример *Star Trek: Legacy*, за долгие годы ничего не изменилось.

Конечно, перед нами совсем не та RTS, к каким мы привыкли за долгие годы. Здесь не нужно строить базы, копить ресурсы и собирать на заводах новую технику. Все внимание игрока уделяется тому, о чем мы так давно мечтали: битвам космических крейсеров. К твоим услугам небольшая эскадра, куда входит до четырех кораблей. Мы управляем единственным звездолетом, в то время как остальные три всюду следуют за флагманом и выполняют нехитрые команды: «атаковать», «держаться сзади» или «защищаться». Если есть желание, ты всегда можешь взять на себя командование другим фрегатом. Но комфортно сидеть сразу в четырех креслах не получится. Порой случается, что как только меняется главный корабль, остальные капитаны тут же «забывают» обо всех полученных ранее приказах.

Star Trek: Legacy отчасти напоминает экшен от третьего лица. Ты контролируешь передвижения судна, уклоняешься от выстрелов и указываешь цели для поражения. Оружия, кстати, всего два вида: фазерные пушки (разновидность лазеров) и фотонные торпеды. Фа-

После нескольких сокрушительных провалов появляется желание поскорее сойти со «Звездного пути» и выбрать другую «дорогу»



Ты можешь стрелять по врагу даже в момент отступления.

О КОМПАНИИ

Компания Mad Doc была основана в 1999 году доктором Яном Дэвисом (Dr. Ian Davis). «Безумный доктор» сразу поставил перед собой цель создавать игры только отменного качества. Дебютным проектом стал исторический авиасимулятор – *Jane's Attack Squadron*, который обоснованно получил положительные отзывы критиков и игроков. Второй работой студии оказалась злосчастная *Star Trek: Armada II*. Несмотря на ужасный внешний вид и примитивную механику, она разошлась солидным тиражом, что позволило Mad Doc создать линейку *Empire Earth*.

ФАКТЫ

4 эсминца в эскадре

5 сериалов упоминаются в игре

5 актеров озвучивали персонажей

60 кораблей на выбор



В одиночку с кубом боргов не справиться даже самому сильному кораблю во флоте.



Enterprise-D, как и в фильме, стоит нескольких кораблей и в одиночку может спасти весь флот.

зеры – серьезная угроза силовым щитам врага. К тому же они незаменимы на коротких дистанциях. Торпеды, напротив, лучше действуют на дальних расстояниях и наносят существенный ущерб обшивке корпуса противника.

СКВОЗЬ ТЕРНИИ

Вникать во все тактические тонкости и разрабатывать собственные методы ведения войны сильно мешают запутанный интерфейс и неповоротливая камера. Сражения проходят в трехмерной обстановке, а не в плоской, как было раньше. Но разработчики не придумали толковой схемы управления звездолетом. Поэтому ты рискуешь почти сразу оказаться в окружении неприятельских линкоров. И тогда уже никакая тактика не спасет, потому что Star Trek: Legacy ошибок не прощает. Стоит немного замешкаться или забыть о целях миссии, как игра тут же сообщает о провале задания.

Например, тебя посылают спасать планету от метеоритного дождя. Всю миссию ты проведешь на орбите, сбивая падающие булыжники. Пропустил один камень – начинай все сначала. Да, именно так, потому что сохраняться во время вылета можно только в строго отведенных местах. Но добраться до них – задача не из простых. А все из-за ужасного управления. После нескольких сокрушительных провалов появляется стойкое желание поскорее сойти со «Звездного пути» и выбрать другую «дорогу».

Единственное утешение – это улучшенный движок, на который авторы не пожалели энергии. Игра смотрится действительно великолепно и по красочности сражений не отстает от фильмов. Вспышки фазеров и взрывы торпед произведут впечатление на любого поклонника фантастики. Надолго запоминаются и корабли. Помимо полюбившихся моделей из сериалов (Enterprise NX-01, Enterprise-D, Defiant и Voyager), встречаются звездолеты, придуманные дизайнерами Mad Doc. Эти новые суда ни в чем не уступают почетным ветеранам «Звездного пути».



Попытка сделать из Star Trek увлекательную RTS, которая будет интересна не только поклонникам сериала, снова провалилась. И, судя по ослабевающему вниманию продюсеров к знаменитой вселенной, она может оказаться одной из последних.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 5.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 4.6



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.5
ИНТЕРФЕЙС	5.5

+ ДОСТОИНСТВА: Интригующий сюжет, затрагивающий сразу несколько эпох; богатый выбор кораблей; персонажей озвучивают актеры, участвовавшие в фильмах.

– НЕДОСТАТКИ: Неудобная камера; запутанное управление; отсутствие возможности сохраняться в любое время; завышенная сложность; слабый мультиплеер.

ИТОГО 5.5 Еще одна безжизненная игра по мотивам Star Trek. Увы, снова ничего путного.

СЕКРЕТЫ АТЛАНТИДЫ: ЗАГАДКИ ПОГИБШЕГО КОНТИНЕНТА

ЗАКАТ МЕРТВЕЦОВ



Текст: Андрей Первый

ЖАНР ИГРЫ	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Nobilis
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Atlantis Interactive Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 1.7GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.4GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.secrets-of-atlantis.com

Сериал Atlantis существует почти десять лет. Первую часть, *Atlantis: The Lost Tales*, приснопамятная Cryo выпустила в 1997 году. Своей красотой игра завоевала немало симпатий со стороны фанатов *Myst*. Продолжение, *Beyond Atlantis*, встретили уже прохладнее. Ну а ужасная *Atlantis III: The New World* была и остается вечным позором серии. Сюрреалистические картинки и устаревший движок в 2002 году уже мало кого интересовали. Вскоре Cryo разорилась. Ее сотрудники открыли несколько собственных студий. Одной из них стала трудолюбивая и талантливая Kheops Studio, в последнее время радовавшая нас неплохими произведениями (*Return to Mysterious Island*, *Voyage: Inspired by Jules Verne*).

Сами же авторы злополучной трилогии основали компанию Atlantis Interactive Entertainment и два года назад представили продолжение – *Atlantis Evolution*. Толком поработать над сценарием и графикой они не пожелали. Да еще и разбавили игру аркадными вставками. Разумеется, большим успехом Evolution не пользовалась. И тем удивительнее было узнать, что AIE не только до сих пор существует, но и работает над очередным сиквелом.

РАБОТАЙ НАД ОШИБКАМИ

На первый взгляд в *The Secrets of Atlantis: The Sacred Legacy* (русское название – *«Секреты Атлантиды: Загадки погибшего континента»*) учтены все претензии, которые высказывались в адрес ее предшественницы. Создатели решили-таки написать вменяемую историю. Наконец-то можно понять, что происходит с главным героем, почему он совершает те или иные поступки и по каким причинам оказался в данном месте.

Странные миры, навеянные произведениями Сальвадора Дали, канули в Лету. Вместо них мы окажемся на планете Земля времен тридцатых годов прошлого века. Главный герой мирно путешествовал на дирижабле через Атлантику. Удобно устроившись в кают-компании, он беззаботно рассматривал проплывающие за окном облака, но идиллию нарушили суровые люди в широкополых шляпах. Они избили несчастного парня, устроили дебош на борту и скрылись на единственном спасательном самолете. Бедо-

Придется опять искать путь к Атлантиде, слушать занудные диалоги и решать стандартные головоломки



Женщину ударили по голове. Но это нас мало волнует, ведь теперь можно решить головоломку, которая раньше была недоступна.

О КОМПАНИИ

■ Atlantis Interactive Entertainment основана в 2003 году бывшими сотрудниками издательства Cryo Interactive Entertainment. Уже через год она представила свою первую работу – *Atlantis Evolution*. Игра вышла в самых худших традициях Cryo и успехом не пользовалась. Казалось, что авторы навсегда исчезли из индустрии. Но нет, совсем недавно они объявили, что вовсю работают над *The Secrets of Atlantis: The Sacred Legacy*. Судя по названию студии, ничего, кроме игр об Атлантиде, она делать не планирует. Поэтому мы совсем не удивляемся, что для SoA они уже замыслили продолжение.

ФАКТЫ

1 раз придется сыграть в «пятнашки»

3 раза надо решить паззл с пчелами

3 медальона следует отыскать

5 главных действующих лиц



■ Что делать, если ты не выносишь карты? Не покупать игру!



■ Дворец махараджи – одно из немногих симпатичных мест в игре.



лаге предстоит облазить судно вдоль и поперек, чтобы наладить радиосвязь и восстановить управление.

К сожалению, насытить сюжет интересными событиями AIE не смогла. Скука одолевает уже с первых минут. Придется опять искать путь к Атлантиде, слушать занудные диалоги с немногочисленными действующими лицами и решать стандартные головоломки. Вот кассир в игорном доме уснул, а нам срочно надо сделать ставку. Позвать на помощь другого служителя или громко постучать – это не по-французски. Куда «умнее» отыскать за портьерой дверь, запертую головоломкой «пятнашки», и потратить полчаса на то, чтобы ее открыть. Апогей садизма – это необходимость играть в покер и шахматы. Пока не победишь, дальше продвинуться не сможешь.

Некоторые сценарные ходы поражают своей бессмысленностью и надуманностью. Вот девочка уронила в колодец куклу. Да и черт бы с ней, скажет любой здравомыслящий человек. Но только не наш подопечный. Он непременно поможет малышке достать любимую игрушку, а та в благодарность расскажет, где спрятан ключик от нужной двери. Получается, что следует просто плыть по течению, полностью отключив мозг, и не ждать никакой логики от происходящего. Надо лишь обшаривать комнаты в поисках активных точек.

Скорее всего, The Sacred Legacy могла бы спасти симпатичная картинка. Но нет. Запустив игру, мы, к своему ужасу, видим очередную инкарнацию панорамного движка Omni. Все те же замыленные пейзажи и бросающиеся в глаза пиксели, что мы наблюдали во всех без исключения играх на основе этого ядра. Даже попытки нарисовать декорации в стиле ар-деко и подражать любимому многими жанру «нуар» не спасают картинку. Разве можно в 2006 году выпускать такую уродливую адвенчуру, когда еще пару лет назад Kheops порадовала нас красивейшей *Return to Mysterious Island*?

Трудно даже представить, на кого рассчитывали авторы, работая над проектом. Фанатов первой Atlantis и Myst такими выходными данными не прельстить. Новички тоже вряд ли заинтересуются. Адвенчура из прошлого, созданная по стандартам десятилетней давности, сегодня просто обречена. AIE стоит задуматься об этом, если она решится приступить к созданию продолжения.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	5.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	5.5
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Если человек никогда не играл в адвенчуры, то «Секреты Атлантиды» ему понравятся; отказ от сюрреализма; доработанный сценарий.

– НЕДОСТАТКИ: Устаревший движок; скучная сюжетная линия; множество нелепых событий и решений; пройти игру можно за несколько часов; не учтены старые ошибки.

ИТОГО 5.5 Адвенчура из прошлого века, которая не заинтересует даже ветеранов.

ЭРАГОН

ЯЙЦО ИЛИ ДРАКОН?



Текст: Павел Демин

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Vivendi Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Stormfront Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 1.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.0GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.eragongame.com

Тебе еще не надоели однообразные фэнтезийные миры, и ты с удовольствием ходил бы каждый год на очередного «Властелина Колец»? Тогда «Эрагон» – это то, что доктор прописал. Драконов, магии и всякой нечисти в романе Кристофера Паолини (Christopher Paolini), по мотивам которого сделаны игра и фильм, в избытке. В кинотеатр, конечно, стоит сходить. А вот в магазин компьютерных развлечений – вряд ли. И вот почему.

КРОВНАЯ МЕСТЬ

Главный герой – юноша пятнадцати лет. Зовут его Эрагон. Те, кто прочитал превью в декабрьском номере, уже знают об удаче, которая улыбнулась подростку. Нет, он не выиграл в лотерею и не стал наследником королевского трона. Всего лишь нашел яйцо дракона. Сафира (именно так он назвал вылупившуюся огнедышащую бестию) подросла и стала лучшей подружкой парнишки. Так бы они и жили душа в душу, если бы не объявились посланники злого деспота Галбаторикса, разыскивавшие то самое утерянное яйцо. Родители Эрагона погибли от рук жестоких солдат, но сам он уцелел и на могиле отца с матерью поклялся отомстить негодяям. Конечно, одной лишь вендеттой дело не ограничится. Есть еще и глобальная задача – спасти волшебное королевство от порабощения.

Все это ты узнаешь вовсе не из вступительного ролика. Видеовставки ужасны и бессодержательны. Сюжета в игре практически нет. Трудно понять, что происходит, чем руководствуются герои, ради чего они проливают свою и чужую кровь. Ты не желаешь читать книгу и смотреть фильм? Тогда ничегошеньки не поймешь.

РУБИ С ПЛЕЧА

Ладно, на нет и суда нет. В конце концов, есть в экшенах вещи поважнее. Например, боевая система. К великому сожалению, потасовки тут дрянные. Нас вынуждают смириться с тем, что герой обучен лишь четырем ударам. Причем доступны они с первых минут игры. Количество и мощь врагов растет, их оснащение становится все лучше и лучше. Но разработчики уверены, что мы вполне обойдемся примитивными комбинациями движений. Чтобы воспользоваться ими, достаточно нажать пару кнопок.

ВМЕСТО БРУТАЛЬНОГО ЭКШЕНА МЫ ПОЛУЧИЛИ ПОСРЕДСТВЕННЫЙ СЛЭШЕР С ПРИМИТИВНОЙ БОЕВОЙ СИСТЕМОЙ



Понять, что происходит на экране, порой очень трудно. А нужно ли? Знай колоти по кнопкам.

О КОМПАНИИ

■ Stormfront Studios – уже немолодая (в игровой индустрии студия уже более пятнадцати лет), но перспективная компания. На ее счету есть такие игры, как *Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor* – фэнтезийная RPG на основе третьего издания Dungeons & Dragons, гольф-симулятор *Tiger Woods PGA Tour 2001*, экшен *Forgotten Realms: Demon Stone*. Но главный хит Stormfront Studios – *The Lord of the Rings: The Two Towers*, к сожалению, так и не добрался до PC. О своих дальнейших планах компания пока умалчивает.

ФАКТЫ

1 огнедышащая бестия

2 схватки с боссом: на земле и в воздухе

3 игровых персонажа

6 часов займет 7прохождение



Без помощи Сафиры со всей этой бандой не справиться.



Эти ребята – самые агрессивные противники в игре. Но даже им Эрагон не по зубам.

Отражать робкие атаки противников совсем не обязательно. Напротив, здесь даже поощряется агрессивное нападение, а клавиша «блок» почти не используется. Разве что в тех случаях, когда хочется покрасоваться. Если, к примеру, отразить выпад соперника и быстро нанести ему ответный удар, то вслед за этим получится эффектно обхватить супостата за талию и хорошенько ему наподдать. Глупый AI почти ничего не знает о защите. А тех немногочисленных балбесов, что стыдливо прикрываются щитом, легко одолеть с помощью мощного удара во время прыжка. Которую, представь себе, нельзя парировать.

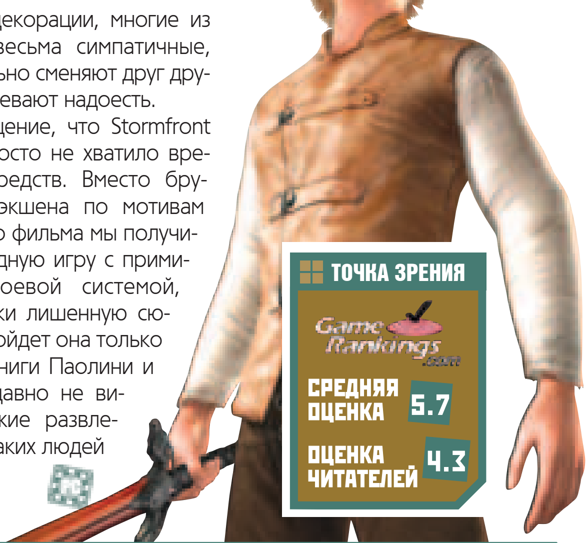
Еще в нашем арсенале есть лук, стрелы и магия. Зачем сходиться врукопашную, когда гадов можно подстрелить? А еще лучше поджарить или столкнуть в пропасть. Кстати, обрывов в Eragon предостаточно. И монстров к ним будто магнитом притягивает. Они улетают вниз после нескольких эффективных атак мечом или волшебством.

ВЕРХОМ НА ДРАКОНЕ

Наш подопечный бегает не один, а в компании опытного бойца Брома. Спустя некоторое время к группе присоединится брат Эрагона – воин Муртаг. Он хоть и молод, но тоже весьма талантлив. Не останется без дела и Сафира, которая изредка помогает герою. К тому же мы трижды получим возможность оседлать ее и полетать.

Магические способности пригодятся не только в бою. Частенько они помогают манипулировать объектами на уровнях. Обрушить деревянную конструкцию, переставить огромные булыжники, соорудить мост из подручных материалов – все это герою под силу. Архитектура самих помещений примитивна. Но хотя бы открытые пространства поразнообразнее. К тому же декорации, многие из которых весьма симпатичные, стремительно сменяют друг друга и не успевают надоесть.

Есть ощущение, что Stormfront Studios просто не хватило времени и средств. Вместо брутального экшена по мотивам эпического фильма мы получили проходную игру с примитивной боевой системой, практически лишенную сюжета. Подойдет она только фанатам книги Паолини и тем, кто давно не видел похожие развлечения. А таких людей совсем немного.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **5.7**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **4.3**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	5.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	5.0
ИНТЕРФЕЙС	5.0

+ ДОСТОИНСТВА: Игра короткая, что в данном случае плюс; с местными монстрами в два счета расправится даже ребенок, если ему дать геймпад; можно кататься на драконе.

– НЕДОСТАТКИ: Примитивная боевая система; средненькая графика; ужасная подача сюжета; играть на клавиатуре строго противопоказано; неуправляемая камера.

ИТОГО 5.0 Посредственный экшен по мотивам фильма. Только для преданных фанатов.

MADE MAN: ЧЕЛОВЕК МАФИИ

ПОДРАЖАЯ МАКСУ ПЕЙНУ



О КОМПАНИИ

■ *Made Man* – первый проект компании Silverback Studios, основанной в 2005 году. Лиха беда начало. Конечно, на многое мы и не рассчитывали. Остается лишь посоветовать ребятам взяться за ум. С такой халтурой они вряд ли завоюют серьезный авторитет, да и денег на новые проекты не заработают. Возможно, стоит придумать что-то свое, а не заниматься бездумным копированием чужих наработок.

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Mastertronic
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Silverback Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 1.0Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128 Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.0Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128 Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.silverback-studios.com/mademan_intro.htm



Текст: Алексей «Гморд» Меркухин

Rockstar колдует над *GTA 4*, Remedy делает *Alan Wake* (напрочь позабыв о продолжении «Макса Пэйна»), *EA Redwood Shores* творит сиквел *The Godfather*. Их слава не дает покоя начинающим студиям.

Ребята из Silverback в один прекрасный день решили, что им по плечу повторить успех прозорливых коллег. Структуру миссий и антуражи подсмотрели в *Mafia*. Мосты, дороги, церкви, грязные забегаловки, кладбища, банки. Ах, ностальгия! Да только на одних лишь приятных воспоминаниях далеко не уедешь.
Помимо творения Illusion Softworks, как выясняется, авторы без ума от дилогии Max Payne. Продвигаясь вперед, наш герой комментирует каждый свой шаг. Причем от первого лица в прошедшем времени: «я был там-то, встретил того-то»... Комиксов, увы, не нарисовали.
Вот в принципе и все, что тебе необходимо знать о *Made Man*. Сценарий, ей-богу, уместится на календарном листке. Судьбой главного героя перестаешь интересоваться уже после миссии с вьетнамскими деревеньками (второй по счету). Гангстерский стиль? А нет его. Мат-перемат и модные костюмы – вот, пожалуй, и все, чем может похвастаться игра.
Что говорить, если даже на PS2 публика не приняла Made Man радушно. Подавно не оценят его и более требовательные владельцы PC.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 4.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 4.0



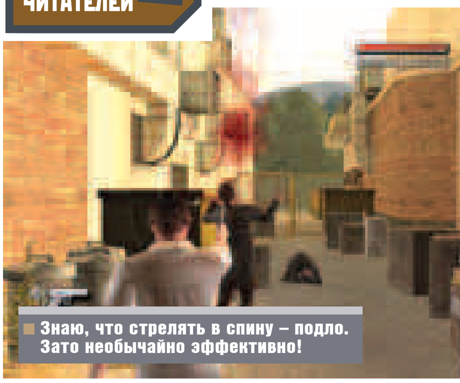
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

Критерий	Оценка
ИНТЕРЕСНОСТЬ	5.0
ГРАФИКА	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	5.0
ИНТЕРФЕЙС	6.0

ДОСТОИНСТВА: Если не всматриваться в детали, картинка покажется не такой ужасной; саундтрек состоит сплошь из популярных композиций 70–80-х годов XX века.

НЕДОСТАТКИ: Графика на уровне ранних проектов для PlayStation 2; сценарий без изюминки; шаблонные фразы в диалогах; убогий дизайн; неудобное управление.

ИТОГО 4.5 Сделанный на коленке псевдо-гангстерский экшен. Быстро проходим мимо.



Знаю, что стрелять в спину – подло. Зато необычайно эффективно!

понедельник 29

вторник 30

среда 31

четверг 1

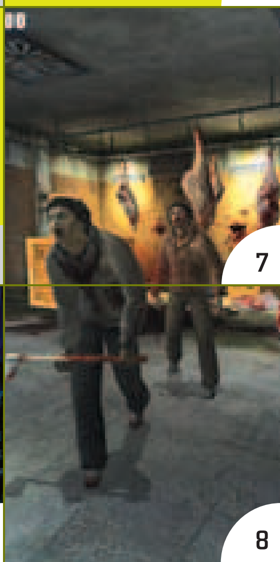

пятница 2
Шутер от создателей LEGO Star Wars?
Не смешно.

суббота 3
Пробовал стрелять. Враги не умирают. Они разбираются на запчасти.

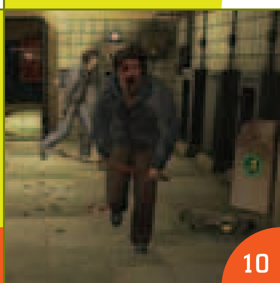
воскресенье 4


5


6
Минуточку... Что здесь делает Миша Пореченков?

7
8


9
Кто сказал, что в Северной Корее грибы не растут?

10


11
Прут, гады!
А-а-аа-ааааа!!!!

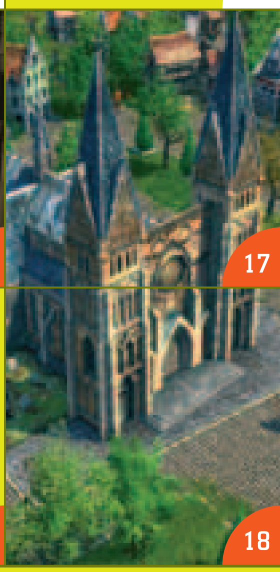
12
Кончились патроны, пришлось добивать огнетушителем...

13
Спорела мать... Купил новую.

14


15
Наконец-то! Сериал Anno переезжает на Карибы.
Срочно вспоминаем Colonization дедушки Сида.

16
Красота, глаз не оторвать.
Серьезно.
Неужели новый движок?

17
18


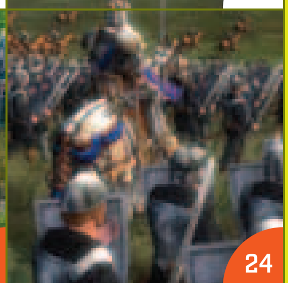
19


20
Два в уме, да помножить на три, по сорок талеров штука, итого...
Тьфу, сбился!

21


22
Пишут «в лучших традициях Dark Omen и Total War».
Ну-ну...

23


24


25
Демон-принц Кхорна вызвал меня на дуэль.
Доктор сказал, к весне я снова смогу ходить.

26


27


28
Интересно, скавены любят сыр?



ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь, отпразднует свой первый день рождения или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.

FIRST-PERSON SHOOTER

1 МЕСТО – F.E.A.R. Extraction Point

РАЗРАБОТЧИК: TIMEGATE STUDIOS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.WHATISFEAR.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

Отличное дополнение для отличной игры. Жаль, что не слишком продолжительное. За шесть часов ты ровным счетом ничего не узнаешь о намерениях Альмы и Пакстона Феттела, зато вдоволь постреляешь в оживших бойцов-клонов.

ЧТО ЕЩЕ?

PREY
Номер с рецензией: 09 (33)
Мнение редакции: 8.0, Игра Месяца
CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH
Номер с рецензией: 05 (29)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер



ACTION

1 МЕСТО – DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

РАЗРАБОТЧИК: ARKANE STUDIOS, KUJU ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.DARKMESSIAHGAME.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10 (34)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Главный – наряду с Oblivion – претендент на звание лучшей игры 2006 года. Искрометный фэнтезийный экшен с ролевыми элементами на движке Half-Life 2. Обязательная покупка для любого геймера.

ЧТО ЕЩЕ?

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE
Номер с рецензией: 01 (37)
Мнение редакции: 8.0
TOMB RAIDER: LEGEND
Номер с рецензией: 06 (30)
Мнение редакции: 8.5, Игра Месяца



SIMULATION

1 МЕСТО – TOCA RACE DRIVER 3

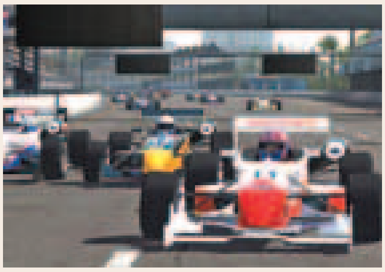
РАЗРАБОТЧИК: CODEMASTERS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.CODEMASTERS.CO.UK/TOCARACEDRIVER3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (28)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

TRD 3 – рейсинг для всех. Мало того что в нем мирно уживаются два режима соревнований – аркадный и реалистичный – этим сегодня удивить сложно. Важно другое: в игре аж 8 гоночных дисциплин и 70 (!!!) всамделишных автомобилей. Подобная коллекция достойна места в музее. Ну, или на твоем компьютере.

ЧТО ЕЩЕ?

GTR 2
Номер с рецензией: 11 (35)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер
NEED FOR SPEED CARBON
Номер с рецензией: 12 (36)
Мнение редакции: 9.0, Игра Месяца



STRATEGY

1 МЕСТО – COMPANY OF HEROES

РАЗРАБОТЧИК: RELIC ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.COMPANYOFHEROES.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Лучшая стратегия 2006 года. Яркая, стремительная, с неплохим многопользовательским режимом. Не игра – мечта. Relic не подвела. Она еще раз доказала, что умеет разрабатывать не только отличные фантастические проекты, но и вполне достоверные. По мотивам Второй мировой войны.

ЧТО ЕЩЕ?

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR - DARK CRUSADE
Номер с рецензией: 12 (36)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер
MEDIEVAL II: TOTAL WAR
Номер с рецензией: 01 (37)
Мнение редакции: 8.5, Игра Месяца



MANAGEMENT/LIFE SIM

1 МЕСТО – CAESAR IV

РАЗРАБОТЧИК: TILTED MILL
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.CAESARIV.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

ОПИСАНИЕ

Caesar IV – невероятно интересная и красивая экономическая стратегия от создателей Children of the Nile. Суть игры проста: нужно вовзвести живописный город, защитить его от природных напастей, иноземных захватчиков и при этом не разгневать его обитателей.

ЧТО ЕЩЕ?

FOOTBALL MANAGER 2007
Номер с рецензией: 01 (37)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер
THE SIMS 2: ПИТОМЦЫ
Номер с рецензией: 11 (35)
Мнение редакции: 9.0, Золотой Кулер



ROLE-PLAYING GAME

1 МЕСТО – THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

РАЗРАБОТЧИК: BETHESDA SOFTWORKS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.ELDERSCROLLS.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (29)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Oblivion сегодня можно смело назвать одной из лучших RPG 2006 года.
У нее есть лишь один изъян, который, видимо, подорвет экономику всех развитых стран мира – на прохождение Oblivion уйдут недели, если не месяцы. Хотя кого волнует экономика, если Тамриэль снова в опасности?

ЧТО ЕЩЕ?

GOTHIC 3
Номер с рецензией: 12 (36)
Мнение редакции: 8.0, Тема Номера, Игра месяца
NEVERWINTER NIGHTS 2
Номер с рецензией: 01 (37)
Мнение редакции: 8.5, Игра Месяца



SPORTS

1 МЕСТО – PRO EVOLUTION SOCCER 6

РАЗРАБОТЧИК: KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN
ДИСТРИБЬЮТЕР В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: PES6.NET
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (37)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

По мнению многих, FIFA от Electronic Arts – не футсим, а попсовое шоу. PES сложен в освоении, нагло требует от нас геймпад, и в нем нет львиной доли настоящих команд. Но, поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC.

ЧТО ЕЩЕ?

FIFA 07
Номер с рецензией: 11 (35)
Мнение редакции: 8.0, Золотой Кулер
NHL 07
Номер с рецензией: 11 (35)
Мнение редакции: 6.0



ADVENTURE

1 МЕСТО – BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH

РАЗРАБОТЧИК: REVOLUTION SOFTWARE И SUMO DIGITAL
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.BROKENSWORDTHEANGELOFDEATH.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

ОПИСАНИЕ

Добротное продолжение культовой серии квестов. Искрометные шутки героев заставят тебя улыбнуться не один раз. А занятный сюжет удержит у экранов на долгие часы.

ЧТО ЕЩЕ?

THE SECRET FILES: TUNGUSKA
Номер с рецензией: 12 (36)
Мнение редакции: 7.0
DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY
Номер с рецензией: 06 (30)
Мнение редакции: 7.5



MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

1 МЕСТО – DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

РАЗРАБОТЧИК: TURBINE ENTERTAINMENT SOFTWARE
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WW.DDO.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (28)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

DDO – одна из лучших игр «по лицензии», которые нам только доводилось видеть. Проработанный до мелочей мир, оригинальная система набора опыта, многообразие квестов (больной для всех MMORPG вопрос), приятная графика... Но самое главное – дух вселенной D&D, который чувствуется и в прибережной таверне, и в темном подземелье. Пока это главный кандидат на звание «MMORPG года».

ЧТО ЕЩЕ?

EVERQUEST 2: DESERT OF FLAMES
Номер с рецензией: 01 (25)
Мнение редакции: 8.5
GUILD WARS NIGHTFALL
Номер с рецензией: 12 (36)
Мнение редакции: 7.5



Ищи бонус на диске!





■ Дополнительная миссия «герои: режиссерская версия». Орловир I Находчивый дает важное поручение Карпиниану Хомливому.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: ВЛАДЫКИ СЕВЕРА

ВСЯ ПРАВДА О ГНОМАХ

Текст: Команда HoMMV

Ни одна успешная игра не обходится без дополнения. Просто потому, что в любом большом проекте нельзя поставить окончательную точку – обязательно должна остаться какая-то интрига и недосказанность. В каждом произведении искусства, будь то литературный или кинематографический шедевр, автор создает простор для фантазии читателя и зрителя на тему дальнейшего развития событий.



■ Разработчики вкалывают от заката до рассвета.



■ Армия гномов перед финальной битвой.



■ Штурм крепости. Гномы готовятся к обороне.



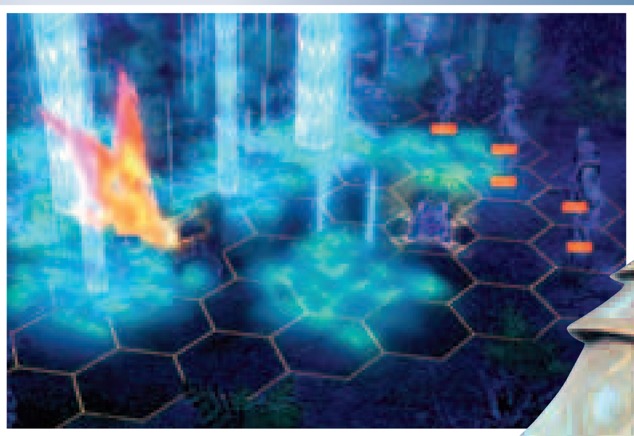
■ Так выглядит офис компании Nival.

Словом, мы решили порадовать поклонников игры и принялись за разработку адд-она. В том, что ***Heroes of Might and Magic V*** ждет успех, не сомневались ни **Ubisoft**, ни **Nival Interactive**. Поэтому разговоры о том, что мы готовим дополнение, появились среди журналистов и поклонников серии еще задолго до выхода оригинальной игры, а разработка началась и того раньше.
Анонс состоялся в августе 2006 года, однако готовить необходимые материалы мы начали в декабре 2005-го. Тогда же на должность руководителя проекта (project manager`а) пришел **Александр Веселов** и стартовал пре-продакшен.
Период пре-продакшена длился довольно долго: с декабря 2005 года по май 2006-го. Уже тогда в нашем арсенале находились готовый графический движок, наброски сюжета и необходимый софт. В этот же период полным ходом шла работа над сценарием. Получив синопсис – очень краткий и обобщенный обзор будущего проекта, мы принялись за детальное описание новой расы, героев и миссий. Именно тогда на свет появилась раса гномов!
В процессе согласования сценария мы столкнулись со значительными сложностями. Ведь правами на мир Асхан владеет компания Ubisoft, в то время как львиная доля работ легла на наши плечи.
К середине мая издатель утвердил финальный вариант сценария. Мы окончательно договорились по текстовой и визуальной части проекта. Но главное, решили, что представители новой расы – гномы – будут напоминать викингов и, кроме того, владеть рунной магией.
К слову, идея создания необычного волшебства принадлежала нашему дизайнеру Евгению Иванову. По легенде, от Дракона Огня, Арката, гномам досталось руническое письмо, которое они использовали как в повседневных, так и в военных целях.
Немало времени и сил потребовалось для создания качественных диалогов. Дело в том, что персонажи в "Heroes of Might and Magic V" практически не жестикулировали и зачастую даже не раскрывали рта. Сформулировав цель – сделать ролики более живыми, наши аниматоры научили героев говорить, а художники тщательно поработали над их внешним обликом.
Альфа-версия игры была отправлена издателю в июле, в середине августа ее утвердили, и началось тестирование.
В этот период мы также ждали от Ubisoft`а портреты героев, которые западный издатель рисовал самостоятельно. Однако полученные от него образцы оставляли желать лучшего. Приходилось дорабатывать все самостоятельно.

ОХОТА НА «ЖУКОВ»

Скрупулезным поиском ошибок занималась румынская команда тестеров, состоящая из 25 человек, с которыми мы очень быстро подружились. Их усилия были направлены не только на отладку игровой механики и баланса, но главным образом на поиск изъянов, мешающих стабильной работе игры.
Мы отсылали отчеты об исправленных багах и получали новые сведения от тестеров регулярно – порой по нескольку раз в день. Кстати, откроем тебе тайну: за пару часов до отправки диска в печать Веселов обнаружил невероятную ошибку – в игре отсутствовала рунная магия! Оказалось, компилятор, оптимизируя код, посчитал, что программа будет работать быстрее без этого дополнения, которое, по его мнению, не делало ничего полезного. В час ночи, после напряженных выходных, стараясь ничего не испортить, мы вернули магию на место.
Остается только позавидовать профессиональной интуиции Александра!
Также мы создали специальную юбилейную миссию. «Герои: режиссерская версия» в подробностях расскажет о том, что нам не удалось отразить в данных дневниках. Ты узнаешь, что творится в волшебном королевстве Нивалии, для чего могущественный король Орлавир I Находчивый устраивает рыцарский турнир, что на уме у злодея-полководца Фабриса Тиранопарта и как помогает добрым силам главный писарь Налеев де Коньяк! Кроме того, ты почувствуешь себя руководителем проекта – героем Карпинианом Хомливым, прогуляешься по фантастическому замку, удивительно похожему на офис компании Nival, переживешь сказочные приключения и познакомишься с магическими секретами работы дизайнеров, программистов, художников и тестеров.









ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Текст: Иван «Айвен» Магазинников, гейм-дизайнер Katauri Interactive

РОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

«Великие мастера могли творить и без градиентов. Одним пикселем. Например, Малевич с его черным квадратом». Обсуждение интерфейса.

Наверное, многих читателей интересует вопрос: откуда появилась идея создать фэнтезийную игру про благородных рыцарей и злобных орков после успеха ***«Космических рейнджеров»***?

Когда в августе 2004 года процесс создания сиквела к КР вышел на финишную прямую, сотрудники **Katauri Interactive** (тогда еще **Elemental Games**) задумались: «Что делать дальше? Неужто снова надоевший за пять долгих лет космос?» Но начальство компании уже представляло, чем займется команда. Еще на **КРИ 2004** представитель фирмы **«1С»** спросил у руководителя студии **Дмитрия Гусарова** о дальнейших планах, и тот поведал о своей давней мечте – рыцарской саге в духе знаменитой ***King's Bounty***, сплаве ролевых приключений и насыщенных тактических сражений. В глазах солидного продюсера тут же загорелся огонек живого интереса... Очень скоро на свет появился дизайн-документ, после чего мы заключили контракт с издателем. Так в недрах Katauri зародилась «Легенда»...





С гигантской черепахой шутки плохи.



Какой корабль, такая и команда. Похоже, драки не избежать!



ПУТЬ ЛЕГЕНДЫ

«И впредь при распределении задач попрошу избегать дискриминации по зодиакальному признаку!» Обсуждение плана работ.

Два года разработки пролетели незаметно. Для создания масштабого фэнтезийного проекта в незнакомом для нас 3D потребовались значительные ресурсы. В результате мы переехали в просторный офис и занялись поиском новых сотрудников. Потом принялись за освоение движка **TheEngine** от студии **Skyfallen Entertainment**, подготовили редактор карт и создали небольшую игровую область. А дальше понеслось: первая демо-версия, первые статьи и интервью, первая выставка и первые отзывы игроков, которым удалось поиграть в «Легенду о рыцаре»...

Сегодня мы празднуем еще один дебют Katauri: представляем тебе наши дневники. А начнем мы с рассказа об одной из фундаментальных особенностей проекта – Духах Ярости.



ЯПОНСКАЯ ПЕРЧАТКА

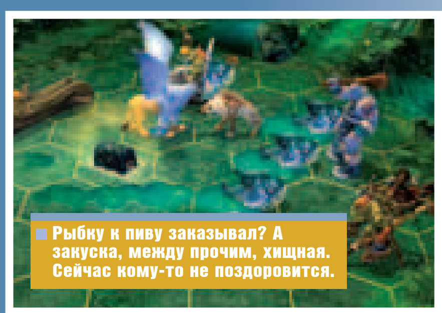
- А в чем разница между этими картинками?
- В экспрессии. Здесь герой победил с выражением «Уф, ну наконец-то я их одолел», а вот на этой с выражением «Ура! Получите, уроды, я вас сделал!» Обсуждение интерфейса.

Изначально мы даже не задумывались ни о каких Духах Ярости. Просто в один прекрасный день к гейм-дизайнерам пришел ведущий художник, большой любитель JRPG, гуру **Game Boy Advance** и **PlayStation 2**, и безапелляционно заявил: «В игре нужна перчатка!». «Опять в какую-нибудь японскую ролевку переиграл», – смекнули по его красным глазам дизайнеры. А затем выслушали невероятно эмоциональную лекцию о какой-то перчатке, дающей возможность призывать уникальных созданий, и об этих странных тварях, которые должны быть столь необычны, что даже сам художник не мог сказать, как они будут выглядеть и действовать. Несмотря на сбивчивое повествование, все сразу же загорелись этой идеей.





Игра в гляделки. Не дрогнет варвар, крутой он как Шварцнеггер!



Рыбку к пиву заказывал? А закуска, между прочим, хищная. Сейчас кому-то не поздоровится.



Зеленое облачко – это и есть Болотный Дух. Тучка буквально сочится ядом и упорно преследует противника.



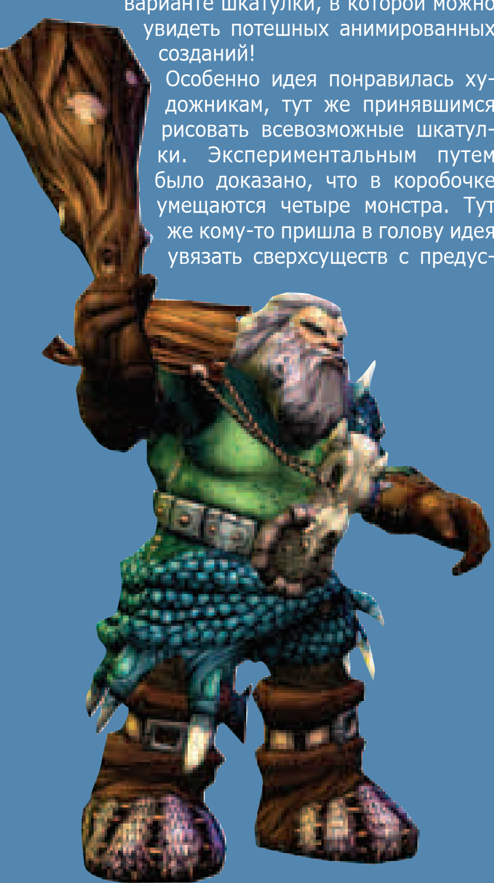
Тот сильнее, у кого меч больше! А по части холодного оружия с Каменным Духом никто тягаться не может.

Сотрудники Katauri устроили мозговой штурм, и работа закипела...

ШКАТУЛКА

Перчатка сначала стала кольцом, а потом амулетом, который размещается в одном из отделений «рюкзака» героя. И тут возмутились гейм-дизайнеры: получилось ведь, что один из слотов всегда будет занят неким «Предметом Призываемых Монстров»! Стало ясно, что столь значимый игровой элемент достоин отдельного места, как и книга магии. Дизайнер интерфейса получил задание: при подготовке «окна персонажа» предусмотреть пространство для «Артефакта Монстров». Наш сотрудник не поскупился на прямоугольник солидных размеров, в который, как оказалось, не очень хорошо вписывается круглый амулет или хрупкое кольцо. Нужно было придумать что-нибудь с более строгими формами. Куб, ящик, коробка... Остановились на варианте шкатулки, в которой можно увидеть потешных анимированных созданий!

Особенно идея понравилась художникам, тут же принявшимся рисовать всевозможные шкатулки. Экспериментальным путем было доказано, что в коробочке умещаются четыре монстра. Тут же кому-то пришла в голову идея увязать сверхсуществ с предусмотренными дизайн-документом типами урона: физическим, магическим, огненным и ядовитым. Пусть каждое из созданий воплощает собой какую-то стихию! Так появились на свет Духи Ярости...



ВОПРОС БАЛАНСА

Впрочем, нарисовать чудищ, обитающих в шкатулке, – лишь половина работы. Нужно еще и баланс отладить. Мы пришли к выводу, что Духи Ярости должны прокачиваться, а за их вызов игроку придется чем-то расплачиваться: это позволит уравновесить силу существ, и они будут полезны на протяжении всей игры. Чтобы доработать эту систему, ведущий гейм-дизайнер ушел в священный транс, что-то черкая на бумажке и периодически для вдохновения запуская ***World of Warcraft*** и ***Guild Wars***. Спустя несколько дней была разработана новая концепция баланса героев-воинов и героев-магов. Согласно ей, на вызов существ должны расходоваться очки ярости, накапливающейся подобно мане, но исключительно во время боя (параметр обнуляется по окончании сражения). И если волшебник «сыплет» заклятиями, опустошая запасы магической энергии с каждым ходом, то воин, наоборот, выжидает, когда заполнится полоска Ярости, и тогда наносит мощнейший добивающий удар, призывая одного из Духов Войны (в конце концов мы назвали их именно так). Было принято решение не изображать наших элементалей в виде обычных юнитов, постоянно находящихся на арене: пусть лучше они появляются ниоткуда, атакуют врагов и тут же исчезают, как Guardian'ы из известной ***Final Fantasy VII***. Впрочем, и на поле боя им есть место – Каменный Дух может стать стеной-препятствием, а Болотный – ядовитым и весьма «надоедливым» облаком.

РЕАЛИЗАЦИЯ

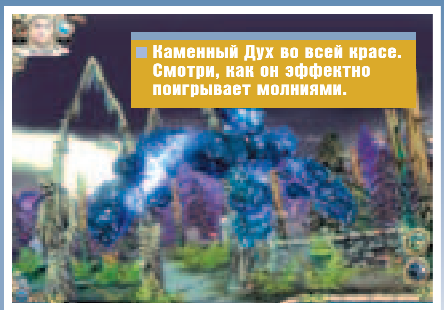
Посовещавшись, мы решили, что «привязанные» к разным типам урона сверхсущества слишком банальны. Тогда мы превратили их в могучих созданий из других миров и вернули им прежнее название – Духи Ярости. Придумывая новые образы, мы принимали к рассмотрению самые невероятные идеи, невзирая на сложность реализации, – лишь бы игрок не скучал! Призвать на поле боя саму Смерть? Запросто! Превратить огромного монстра в стаю кровожадных рыбешек – нет ничего проще! Научить Духа Ярости управлять временем? А что, хорошая мысль!

Получив требования от арт-отдела, программисты ужаснулись, но вызов приняли и с головой погрузились в пучину кода ради того, чтобы «в итоге все было круто».

РАБОТАЕТ!

Со своей задачей парни справились. После первой демонстрации атаки «Каменный меч» даже кулеры в системниках притихли. Грозный, переливающийся разрядами молний, Каменный Дух никого не оставил равнодушным и, по всеобщему мнению, должен был понравиться геймерам. Выставки доказали, что мы были правы. Отзывы игроков оказались исключительно позитивными: некоторые искренне восторгались яркими спецэффектами, другие же, не размениваясь на сантименты, сразу же переходили к практическим вопросам: «А будут ли эти создания прокачиваться, как в Final Fantasy?» Мы убедились, что рожденные из смутной идеи про загадочную перчатку Духи Ярости стали одним из самых ярких элементов «Легенды».

На этом мы заканчиваем, а в следующий раз расскажем не менее любопытную историю. Какую? Секрет! В 4-м номере **«РС ИГР»** эта тайна откроется тебе!

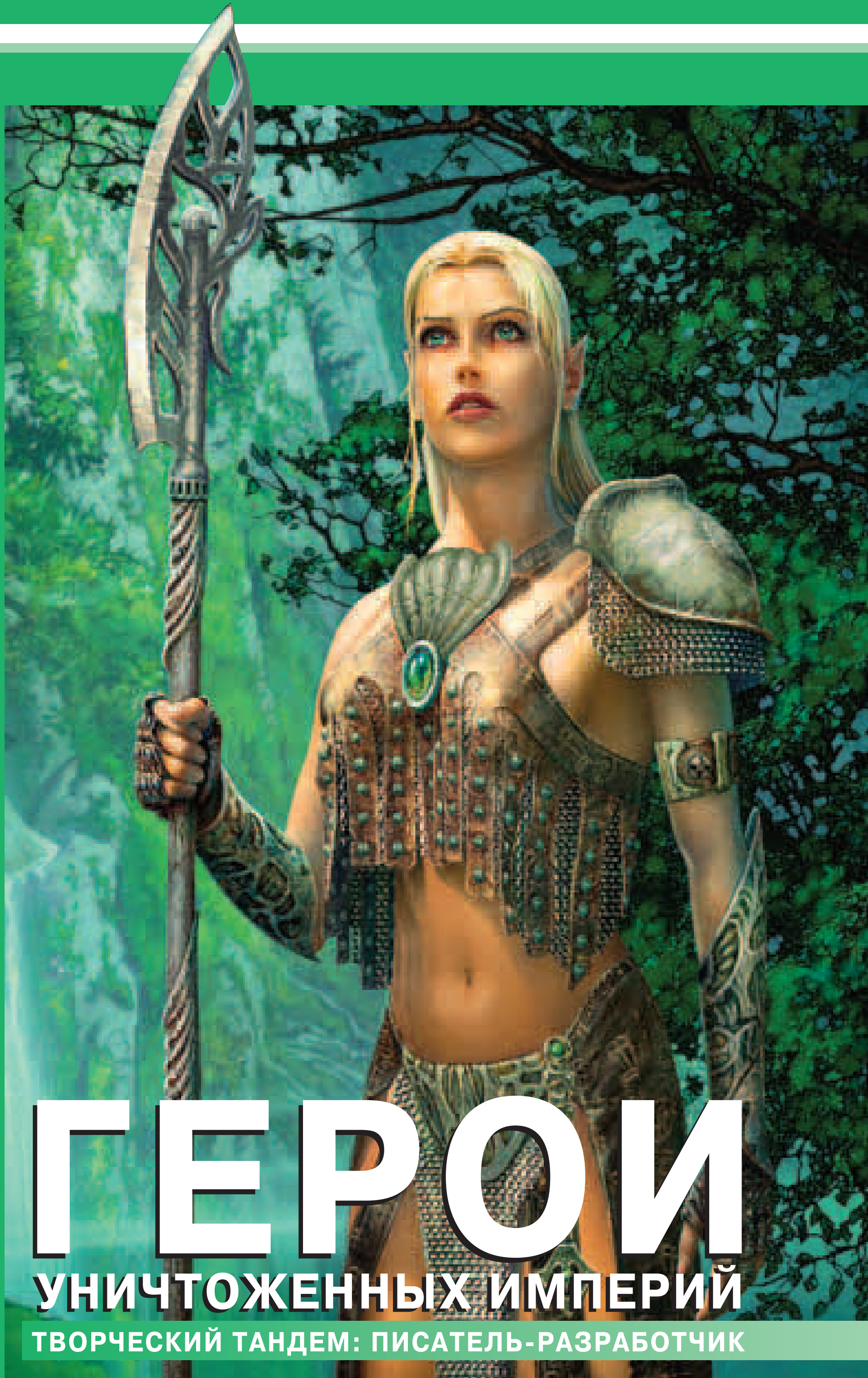


Каменный Дух во всей красе. Смотри, как он эффектно поигрывает молниями.



В подземных склепах можно найти много чего ценного. Но и монстров там хватает...


ИСТОЧНИК ИНФОРМАЦИИ ДЛЯ ТЕХНО-МАНЬЯКОВ
ЖЕЛЕЗО
Проект SLIяние
NVIDIA GeForce 8800: GTX против GTS
83
4,3 ГГЦ НА KENTSFIELD
DVD в комплекте
ФЕВРАЛЬСКАЯ СТУЖА ДЛЯ ПРОЦА
ЗИМА ПРИШЛА!
ГЕЙМПАДЫ
РАЙ ДЛЯ МАНИПУЛЯТОРОВ
ПЛАТФОРМА AM2
ДОСТУПНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ПЛАТЫ
ШИРОКИЙ ФОРМАТ
МОНИТОРЫ СЕРЬЕЗНЫХ РАЗМЕРОВ



ГЕРОИ УНИЧТОЖЕННЫХ ИМПЕРИЙ

ТВОРЧЕСКИЙ ТАНДЕМ: ПИСАТЕЛЬ-РАЗРАБОТЧИК

Как выглядит отечественная игровая индустрия на сегодняшний день? Это развивающаяся отрасль без институтов по подготовке кадров. Например, в отличие от киноиндустрии она не может похвастаться профильными университетами, где смогли бы учиться будущие моделлеры, концепт-художники, программисты и сценаристы. За неимением таких специалистов руководители фирм и продюсеры все чаще приглашают профессионалов из смежных областей. В этой статье мы постараемся рассказать о подобном взаимодействии на примере игры «Герои Уничтоженных Империй».

Как известно, сценарий для HoAE готовил профессиональный писатель – Илья Новак. Он же отвечал и за серию книг по мотивам игры. Мы долгое время следили за его работой, а потому можем смело утверждать: сотрудничать с автором необычайно сложно. С одной стороны, мы были полностью уверены в его литературном таланте. Все-таки произведение настоящего мастера здорово отличается от творений гейм-дизайнеров и рекламщиков, не имеющих ни соответствующего опыта, ни образования. С другой – сомневались, сможет ли он сочинить толковый сюжет для стратегии. Все-таки написание сценария так же далеко от создания романа, как произведения рэперов от высокой поэзии.

Кроме того, прежде чем Илья взялся за «Героев», наши 3D-аниматоры начали работу над утвержденными Сергеем Григоровичем (*глава GSC Game World – прим. ред.*) видеороликами. Причем заставки давали зрителю четкое представление о том, что ждет его в начале и в конце игры. Нужно ли говорить, что при таком количестве условий и ограничений сценарий рождался долго и переписывался автором то ли восемь, то ли девять раз?

Иначе обстояли дела с литературными произведениями. Первые три книги из пяти вышли еще до релиза «Героев» и стали для Новака настоящей отдушиной. Он писал легко и с удовольствием. «Магия в крови» и «Некромагия» поведали читателям о судьбе империй Аквадора и событиях, предшествующих игре. «Битва деревьев» была напрямую связана с первой частью, а потому особенно интересовала геймеров. В целом сотрудничество вышло довольно успешным – как для Ильи, так и для нас. В данный момент писатель трудится над сценарием к новому, еще не анонсированному проекту GSC Game World. Говорит, что в этот раз история получается еще более интересной, чем в «Героях Уничтоженных Империй». Для нас это тоже важно – ведь художник, заинтересованный самой темой своего творчества, способен удивить много больше, чем работающий через силу.

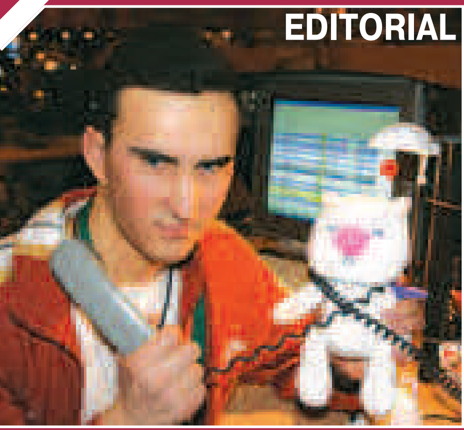


В игре можно управлять как одним героем, так и огромной армией.



Масштабные схватки – фишка «Героев».

EDITORIAL



Вот уже второй номер подряд первую полосу «Дайджеста» держит за собой **Funcom**. В прошлый раз локализацией месяца стала ***Dreamfall*** от **«Нового Диска»**, ныне рубрику открывает ***«Бесконечное Путешествие»*** от **Snowball**. Не так давно (а именно в июньском номере за прошедший год) **Иван Гусев** в своей рубрике «Ретро» подробно рассказал про творение гениальных норвежских разработчиков. Сегодня речь пойдет о локализации. В Snowball своеобразно отметили выход русской версии легендарной адвенчуры. Были сообщения и о «творческой адаптации», и об «утерянном мастер-диске» игры. В общем, «снежки», подогревая к продукту интерес, повеселили народ и изрядно потрепали нервы фанатам. Какой же оказалась локализация, которую нам преподнесли с такой помпой? Читай обзор.

Мы получили массу положительных отзывов на интервью с актерами озвучки ***Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent*** и обзоры ***Gothic 3*** и ***Dark Messiah of Might and Magic***, которые были опубликованы в прошлом номере. На этот раз обошлось без бесед и обширных рецензий. Но как только появится повод, обязательно повторим.

Локализаций за минувший месяц вышло безумно много, но не все из них мы успели отсмотреть. Да и журнал не резиновый! О русских версиях ***Medieval II: Total War***, ***Warhammer: Mark of Chaos***, ***«Tomb Raider: Легенда»***, ***«Сломанный меч: Ангел смерти»***, ***«F.E.A.R. Эвакуация»*** ты совершенно точно сможешь прочитать в мартовском номере.

P.S.: В обзоре локализации ***GTR2*** от **«Нового Диска»** в №12(36) мы допустили ошибку, указав на неверный перевод термина pole position. Его аналог в русском языке – «поул-позиция». Так что локализаторы были абсолютно правы. Приносим свои извинения.

БЕСКОНЕЧНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

ЖАНР	Adventure
РАЗРАБОТЧИК	Funcom
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ЛОКАЛИЗАТОР	Snowball Interactive
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	200 руб.
URL	www.longestjourney.com www.snowball.ru/tlj/



Выходу локализации культовой адвенчуры ***The Longest Journey*** предшествовала одна очень забавная история. Студия **Snowball**, славящаяся своими творческими адаптациями, сделала шутливое заявление о том, что в ходе работ по переводу TLJ были изменены сюжет и имена персонажей. Общественный резонанс был оглушительным: поверившие в «утку» фанаты разгневались. Однако позже выяснилось, что эта была лишь «агрессивная PR-кампания». Поклонники вздохнули с облегчением, а Snowball принесла извинения за нервотрепку: мол, для привлечения к продукту внимания широкой аудитории все средства хороши. Не уверены, что ход сработал, но компания продолжила гнуть свою линию: позже появились сообщения о том, что The Longest Journey будет рекламироваться на страницах неигровых глянцевых журналов. Так локализации еще не раскручивал никто.

К нашему с тобой счастью, Ольга и Махмед (вместо Эйприл и Кортеза) в «Бесконечном Путешествии» не появились. Да и место действия осталось прежним: мир будущего Старк и фэнтезийная Аркадия. К озвучке «снежкам» удалось привлечь внушительную команду – аж 45 актеров! Эйприл, как и в ***Dreamfall***, разговаривает голосом Полины Щербаковой. Характер главной героини передан на пять с плюсом: язвительные замечания и подколки, которыми славилась речь Эйприл в оригинале, на русском звучат ничуть не хуже. Молодежный сленг переводчики умело вплели в диалоги: он не режет слух и очень точно передает настроение персонажей и эмоциональную окраску бесед. Не подкачали и остальные: Кортез в исполнении Артема Кретова – это что-то! В локализации персонаж не потерял и толики своего шарма. На совесть отработали и другие актеры. Ворон Сергея Бурунова и Брайан Вестхауз Василия Бочкарева тоже впечатлили. Чувствуется местами наигранность, но это лишь мелкие осечки, которые общего впечатления не портят.

Не понравился, пожалуй, лишь голос дерева в прологе. Он обработан каким-то ужасным эффектом. Складывается ощущение, что звуки доносятся из канализации. Гайбраш почему-то говорит по-английски. Не очень эстетично смотрятся субтитры. Да и еще пара недоработок имеется. Но это все технические дефекты, с художественной точки зрения локализация вышла на загляденье.

ЗВУК	9.0
ТЕКСТ	8.5
СТИЛЬ	8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №38	8.5





Под каждым обзором локализации в рубрике мы приводим два финальных балла. Первый – оценка, выставленная автором в рецензии. Если данная графа пуста, значит мы не рецензировали этот проект. Вторая – рейтинг переведенного продукта. Этот балл никак не отражает уровень самой игры! Поясним, что же он означает.

0.0 - 1.5
Недолокализация. Подобные «шедевры» мы не рецензируем. В помойку такие переводы!

2.0 - 3.5
Брак. Перевод игру только испортил. Бери оригинальную версию.

4.0 - 5.5
Штамповка. «Бедный» стиль, буквалистский перевод с оригинала, засилье ошибок.

6.0 - 7.5
Локализация! Адекватный перевод. Есть ошибки, но они незначительны.

8.0 - 9.5
Высший класс. Такая адаптация ничем не хуже оригинала.

10.0
Шедевр. Безупречный перевод. Локализация преобразила игру. Покупай, даже если обзавелся оригиналом.

ПЕРВОКЛАССНАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ
«Рубль» вручается за выдающуюся работу локализаторов.

Оценки по критериям «Текст», «Звук» и «Стиль» выставляются по той же системе, что и в рецензиях.

РЕЙТИНГ «PC ИГР»*
1. «Dreamfall: Бесконечное путешествие»
2. «Бесконечное Путешествие»
3. Company of Heroes
4. Dark Messiah of M&M
5. «Сезон Охоты»
*Рейтинг составлен на основе трех последних номеров.



Ежедневно миллионы людей заходят в Интернет ради того, чтобы поиграть в любимые игры. Начни игру на Mail.Ru!
игры@mail.ru®
Ежедневно на Games.Mail.Ru:
Рецензии на последние игры
Видеообзоры
Новости игрового мира
Скриншоты, дополнения, демо-версии
Общение в форумах и блогах
Любимые on-line игры
И многое другое

ВИКТОРИЯ. РЕВОЛЮЦИИ



ЖАНР	Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК	Paradox Interactive
ИЗДАТЕЛЬ	1C
ЛОКАЛИЗАТОР	Snowball Interactive
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	150 руб.
URL	www.paradoxplaza.com/vr.asp games.1c.ru/victoria_revolutions/

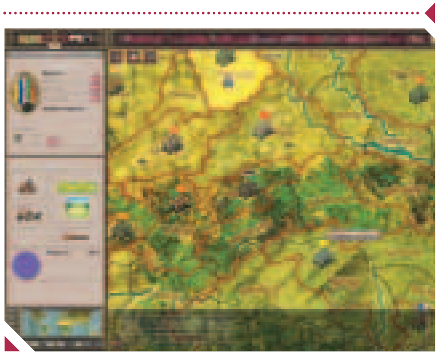
Компания **Snowball** давно зарекомендовала себя как блестящий локализатор глобальных стратегий от студии **Paradox**. Любители военной истории по достоинству оценили мастерство переводчиков в таких играх, как ***«День Победы 2»***, ***«День Победы 2. Новая война»***, ***«Европа II»*** и ***«Виктория»***. Адаптация ***«Виктории. Революции»*** еще раз доказывает, что «снежки» знают толк в глобальных стратегиях.

Оригинальная версия воспринималась с трудом как раз из-за огромного количества терминов и текстовок на английском языке. Теперь же все ясно как белый день. Описания всех событий, начиная от восхождения на престол королевы Виктории и заканчивая мятежом в Петрограде, переведены с учетом самых незначительных фактов. Ты станешь настоящим знатоком истории, если будешь внимательно читать все справки и сообщения в игре. Каждая деталь, каждая строчка кропотливо переведена на русский язык.

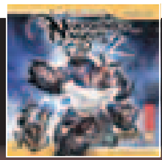
Помимо исчерпывающих пояснений и кратких исторических справок, переведены названия областей на политической карте. Да так, что и не скажешь, что здесь когда-то был английский текст. Тебе не составит труда отыскать Тунис, Триполи или Сарагосу. К тому же локализаторы подобрали удачные шрифты, которые отлично вписываются в стиль игры.

И не удивляйся, что в «Виктории. Революции» нет русской речи – в оригинале не было даже закадрового голоса! Впрочем, игру это ничуть не портит.

ЗВУК	n/a
ТЕКСТ	8.0
СТИЛЬ	8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №38	8.0



NEVERWINTER NIGHTS 2



ЖАНР	Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК	Obsidian Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.atari.com/nwn2/ www.akella.com/ru/games/nwn2

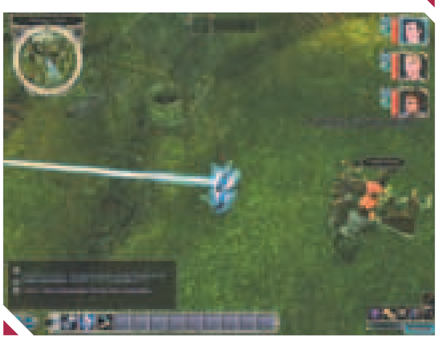
Вот мы и дождались трех самых значительных RPG 2006 года: ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***, ***Gothic 3*** и ***Neverwinter Nights 2***. «Готику» неплохо адаптировала **GFI Russia**, а над двумя другими трудились переводчики из **«Акеллы»**. В случае NWN2 вышло у них не очень.

В первую очередь возмущают реплики героев на английском языке. Для сравнения, в недавней локализации ***Icewind Dale*** все диалоги мастерски озвучены профессиональными актерами. «Акелла» же поторопилась, рассчитывая как можно скорее выпустить хит в продажу, а потому с головой ушла в работу над текстами. Впрочем, описаний всевозможных заклинаний и оружия в Neverwinter Nights 2 хватит на солидный трехтомник. Локализаторы на «отлично» перевели все до последнего слова. Даже самые скучные подробности подаются живым языком и без ошибок, из-за которых могла бы случиться путаница.

Зато в разговорах персонажей явно не хватает эмоций. Несмотря на грамотную литературную речь, беседы получились пресными и скучными. Особо болтливых эльфов вообще не дослушиваешь. Мол, хорош трепаться, давай задание и чеши лесом.

Конечно, адаптировать для отечественных игроков такой объем текста и озвучить героев в столь сжатые сроки едва ли возможно. Но ради шедевра масштабов Neverwinter Nights 2 компания могла бы уж и постараться.

ЗВУК	n/a
ТЕКСТ	7.0
СТИЛЬ	6.0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №37	8.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №38	6.5



THE SETTLERS II (ЮБИЛЕЙНОЕ ИЗДАНИЕ)



ЖАНР	Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК	Funatics Studio Alpha
ИЗДАТЕЛЬ	Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР	Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	diesiedler2.de.ubi.com www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=settlers2

Римейк старинной немецкой стратегии ***The Settlers II*** приглянулся и прессе, и игрокам. Авторы сохранили все прелести оригинала, не забыв о трехмерных человечках и домиках. Поклонники пришли в восторг, узнав, что старая модель развития поселка ничуть не изменилась. Однако строительство города в The Settlers II гораздо сложнее, чем в других RTS. Не каждый с ходу разберется, как соорудить даже самую заурядную избушку лесничего. Именно поэтому точный перевод тренировочных миссий был особенно важен. Как строить дома, добывать ресурсы, сражаться и путешествовать по морю – все это следовало объяснить просто и доходчиво. К счастью для новичков, закадровый голос четко проговаривает, что и когда нужно делать. Иногда, правда, доходит до смешного. За одно тренировочное задание ты раз десять услышишь «кликните левой кнопкой мыши, чтобы построить дорогу». Когда научишься управлять городом, тебе поведают историю скромного народца The Settlers. Трагичную повесть о том, как из деревни веселых римлян пропали все женщины, рассказчик излагает с искренним сопереживанием и тревогой.

Не подкачали и многочисленные описания. Краткая характеристика здания укладывается в пару предложений: что оно производит и что требует для постройки. Единственный промах – неудачный выбор шрифтов. Порой, к примеру, букву «А» не отличить от «Л», а «Р» от «Г». Впрочем, это не тот минус, из-за которого локализацию можно считать испорченной.

ЗВУК	8.0
ТЕКСТ	7.5
СТИЛЬ	7.5
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №36	7.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №38	8.0



STRONGHOLD LEGENDS



ЖАНР	Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК	Firefly Studios
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ЛОКАЛИЗАТОР	1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.2kgames.com/strongholdlegends/

Stronghold Legends здорово разочаровала геймеров. Игроки морщились при виде убогой картинки и однообразных сражений. Но кое в чем новый Stronghold все-таки превзошел конкурентов. Озвучка благородных рыцарей, грязных крестьян и угрюмых воинов оказалась выше всяких похвал. Ни на миг не сомневаешься: "Yes, my Lord!" действительно произносит смотритель старого замка, а не актер за стойкой микрофона.
Чтобы сохранить немногие достоинства проекта, локализаторы нуждались как раз в талантливых актерах. К счастью, подходящие голоса нашлись. В переводе солдаты постоянно ворчат, герои изъясняются, рифмуя предложения, а рассказчик повествует о странствиях короля Артура по-настоящему вдохновенно. Не хватает, правда, добротного средневекового выговора, которым славился оригинал.
Увы, впечатление от хорошей озвучки портят несуразные фразы. Помощник зовет тебя «Государем», что совсем не вяжется с традиционными обращениями: «Милорд» или «Сир». А жалкие крестьяне с копьями вопят: «Мы лучшие из лучших!». После таких заявлений трудно верить, что на дворе Средневековье.
Однако самобытный стиль Stronghold Legends удалось сохранить даже при таких казусах. Если тебя привлекают мрачные замки и бесхитростный средневековый быт, ты найдешь здесь то, что ищешь. Правда, выкладывать свои кровные за эту игру мы тебе советовать не будем. Продукт только для фанатов серии.

ЗВУК	8.0
ТЕКСТ	7.0
СТИЛЬ	7.0
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №36	6.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №38	7.0



STAR WARS: EMPIRE AT WAR – FORCES OF CORRUPTION



ЖАНР	Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК	Petroglyph Games
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ЛОКАЛИЗАТОР	1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	games.1c.ru/sw_eaw_foc/ www.petroglyphgames.com/games/starwars_foc.php

Специально для тех, кто сыт по горло рассказами о Силе, студия **Petroglyph Games** и издательство **LucasArts** выпустили адд-он ***Forces of Corruption***. Грызню Империи и Повстанцев задвинули на второй план, а во главе угла встал криминальный синдикат Тайбера Занна. Авторитетный космический гангстер из кожи вон лезет, чтобы утереть нос знаменитому мафиози Джаббе, обделывая темные делишки на всех планетах.
Чтобы рассказать о преступных кознях отечественным игрокам, **«1С»** проделала титаническую работу, да к тому же в кратчайшие сроки – российский релиз отстал от мирового всего на месяц. Зато мы получили стратегию, полностью переведенную на великий и могучий. Ничто не улизнуло от внимания локализаторов: персонажи озвучены, субтитры на месте, описания сотен разномастных юнитов тут как тут. Правда, с названиями футуристических боевых машин переводчики немного намудрили. Фанаты «Звездных Войн» давно привыкли к обозначениям AT-AT и AT-ST, поэтому «Вездеходный разведывательный шагоход» звучит для них дико. К счастью, мелкие огрехи компенсируются великолепной игрой актеров. Стоит пару минут послушать, как вдохновенно рассуждает Тайбер о разгуле вселенской преступности, и в одержимости харизматичного фанатика не остается ни малейших сомнений.
Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption – именно тот редкий случай, когда русскоязычная адаптация пошла игре только на пользу.

ЗВУК	8.0
ТЕКСТ	8.0
СТИЛЬ	9.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №38	8.0



КРЫЛЬЯ ПЕРВОЙ МИРОВОЙ



ЖАНР	Simulator
РАЗРАБОТЧИК	Silver Wish Games
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ЛОКАЛИЗАТОР	Логрус
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	250 руб.
URL	www.gathering.com/wingsofwar games.1c.ru/wingsofwar/

Страшно подумать, но наши прапрадеды уже летали на самолетах! Пусть боевые машины были сделаны из «фанеры» и в воздухе держались на честном слове, но для напряженных перестрелок под облаками они годились. Как воевали пилоты в начале XX столетия, расскажут ***«Крылья Первой мировой»***.
Главное в локализации авиасимулятора — брифинги, и с их переводом на русский язык **«Логрус»** справилась. Удачно подобранный шрифт и грамотно построенные фразы позволяют быстро и легко проникнуть в суть задания. А вот озвучка подкачала. Во-первых, закадровый чтец ведет себя довольно странно. С его будничным тоном еще можно смириться, но чрезмерная неторопливость раздражает. После каждого предложения диктор делает долгую паузу – за это время можно изучить текст до конца. Во-вторых, подвели актеры – драматизмом воздушных сражений они не прониклись. Представь, летчик сидит в тесной кабине своего «кукурузника», кругом свистят пули, от крыльев остались жалкие лохмотья и в довершение чей-то пулемет начисто отстрелил шасси. Впору запаниковать или хотя бы громко выругаться! Но вместо этого пилот совершенно спокойно вопрошает: «У меня шасси оторвало. Как теперь садиться?». Дополнительные задания во время жаркого боя произносятся тем же будничным тоном, как будто и не висит на хвосте добрый десяток неприятельских самолетов. Так и хочется вскочить и на манер Станиславского крикнуть: «Не верю!»

ЗВУК	6.0
ТЕКСТ	9.0
СТИЛЬ	6.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №38	6.5



РУССКОЯЗЫЧНЫЕ РЕЛИЗЫ



ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик	Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
Breakin 360°	Breakin 360°	1С	KING Art	1С	Logic	n/a
Dragonshard: Кристалл всевластья	Dragonshard	Акелла	Liquid Entertainment	Акелла	Real-Time Strategy	n/a
Frater: Посланник Света	Frater	Акелла	Rebelmind	Акелла	Action/Role-Playing Game	n/a
Joint Task Force	Joint Task Force	Софт Клаб	Most Wanted Entertainment	Софт Клаб	Real-Time Strategy	7.0
Hidden & Dangerous 2: Отряд особого назначения	Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron	1С	Illusion Softworks	Логрус	Shooter	n/a
Medieval II: Total War	Medieval 2: Total War	Софт Клаб	The Creative Assembly	Софт Клаб	Strategy	8.5
Scarface: The World Is Yours	Scarface: The World Is Yours	Софт Клаб	Radical Entertainment	Софт Клаб	Action	7.0
RACE. Автогонки WTCC	RACE	Новый Диск	SimBin Development Team	Новый Диск	Racing	n/a
Rise & Fall: Война цивилизаций	Rise & Fall: Civilizations at War	Новый Диск	Stainless Steel Studios/ Pacific Beach Digital	Новый Диск	Real-Time Strategy	5.0
The Mark: Неотвратимая угроза	The Mark	Акелла	T7 Games	Акелла	First-Person Shooter	n/a
Tomb Raider: Легенда	Tomb Raider: Legend	ND Games	Crystal Dynamics	Новый Диск	Action	8.5
18 стальных колес: Полный загруз	18 Wheels of Steel: Haulin'	Акелла	SCS Software	Акелла	Racing	n/a
Альянс: Двойной удар	Alliance: Future Combat	GFI/Руссобит-М	Gameyus Interactive	GFI/Руссобит-М	Real-Time Strategy	n/a
Атлантида. Затерянный мир	Disney's Atlantis: The Lost Empire	Новый Диск	Disney Interactive	Snowball.ru	Logic	n/a
Братва и Кольцо	Братва и Кольцо	1С	Gaijin Entertainment	n/a	Action	n/a
Войны древности: Спарта	Войны древности: Спарта	Play Ten Interactive/Руссобит-М	World Forge	n/a	Real-Time Strategy	n/a
Волкодав: Месть Серого Пса	Волкодав: Месть Серого Пса	Акелла	Primal Software	n/a	Action/Role-Playing Game	n/a
Дальнобойщики: Транспортная компания	Дальнобойщики: Транспортная компания	1С	Nikita	n/a	Management	n/a
МакБоунз и гробница Фулаоса	Bonez Adventures: Tomb of Fulaos	Новый Диск	BoneArtz	Новый Диск	Action	n/a
Морхухн. Легенды картинга 2007	Moorhuhn Kart 2	GFI/Руссобит-М	Phenomedia Publishing	GFI/Руссобит-М	Racing	n/a
Повелитель снов	Yume	GFI/Руссобит-М	Freak Frog Studios	GFI/Руссобит-М	Platformer	n/a
Секреты Атлантиды: Загадки погибшего континента	The Secrets of Atlantis: The Sacred Legacy	Акелла	Atlantis Interactive Entertainment	Акелла	Adventure	n/a
Сломанный меч: Ангел смерти	Broken Sword: The Angel of Death	Бука	Revolution Software/Sumo Digital	Бука	Adventure	7.0
Спецотряд «Кобра 11»: Полицейский Армагеддон	Alarm for Cobra 11:Nitro	Акелла	Synetic	Акелла	Racing	n/a
Храбрые гномы: Крадущиеся тени	Храбрые гномы: Крадущиеся тени	Nival Interactive	GameOver Games	n/a	Platformer	n/a
Ядерные твари	Ядерные твари	Новый Диск	JetDogs Studios	Новый Диск	Adventure	n/a

ВО ЧТО ИГРАЕМ В СЛЕДУЮЩЕМ МЕСЯЦЕ?

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Jade Empire настолько тепло приняли на Xbox, что **BioWare** решила перенести ролевую игру, уже собравшую множество наград от консольных изданий, на «персоналку». Пока разработчики завершают портирование, **«Бука»** вовсю трудится над локализацией хита. Персонажей и диалогов в Jade Empire предостаточно, поэтому, чтобы нам не пришлось долго ждать, сначала русская версия выйдет только с субтитрами. Но в случае успеха московская студия намеревается взяться и за озвучку.

JADE EMPIRE

ЖАНР	Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК	BioWare Corporation
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Не объявлено
URL	jade.bioware.com/pc/



РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

№ Название	Российский издатель
DVD-BOX	
1. Medieval II: Total War	Софт Клаб
2. The Sims 2. Праздничное издание	Софт Клаб
3. The Sims 2: Питомцы	Софт Клаб
4. Need for Speed Carbon. Коллекционное издание	Софт Клаб
5. F.E.A.R.: Эвакуация	Софт Клаб
6. Властелин колец: Битва за Средиземье 2 – Под знаменем Короля-чародея	Софт Клаб
7. Gothic 3	GFI/Руссобит-М
8. Battlefield 2142	Софт Клаб
9. World of Warcraft	Софт Клаб
10. The Sims 2. Каталог – Все для праздника	Софт Клаб
JEWEL-BOX	
1. Gothic 3	GFI/Руссобит-М
2. Neverwinter Nights 2	Акелла
3. Войны древности: Спарта	Play Ten Interactive/Руссобит-М
4. Heroes of Might and Magic V: Владыки севера	Нивал
5. Counter Strike Source. Новогоднее издание	Бука
6. Штурмовики над Маньчжурией	1С
7. Братва и кольцо	1С
8. Dogz 6	Бука
9. Catz 6	Бука
10. Дальнобойщики: Транспортная компания	1С

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
1914: Shells of Fury (Под Андреевским флагом)	Play Ten	Simulation	I квартал 2007
Alpha Prime	1С	Shooter	2007
Anno 1701	Новый Диск	Strategy	I квартал 2007
BASE Jumping: Точка отрыва	Новый Диск	Simulation	I квартал 2007
Campus	Новый Диск	Adventure	Март 2007
CivCity: Rome	1С	Strategy	Декабрь 2006
Devil May Cry 3 Dante`s Awakening. Специальное издание	Новый Диск	Action	I квартал 2007
Desperados 2: Conspiracy (Десперадо 2: Схватка в прериях)	Акелла	Action	I квартал 2007
Diabolik: Evil's Origin	Акелла	Adventure	I квартал 2007
Europa Universalis 3 (Европа 3)	1С	Strategy	Март 2007
EverQuest 2: Echoes of Faydwer	Акелла	MMORPG	I квартал 2007
Guild Wars Nightfall	Бука	MMORPG	I квартал 2006
Halo 2	1С	Shooter	2007
Hitman: Кровавые деньги (русские субтитры)	Новый Диск	Action	I квартал 2007
Jade Empire: Special Edition	Бука	RPG	I квартал 2007
Mage Knight: Апокалипсис	Новый Диск	Action	Февраль 2007
Namco Museum 50-th Anniversary	Софт-Клаб	Action	I квартал 2007
Pac-Man World 3	Софт-Клаб	Action	I квартал 2007
Penumbra: Overture	Новый Диск	Action	I квартал 2007
Phantasy Star Universe	Софт-Клаб	RPG	I квартал 2007
Rayman Бешеные кролики	Бука	Action`	I квартал 2007
Reservoir Dogs (Бешеные псы)	Акелла	Action	I квартал 2007
Resident Evil 4	Новый Диск	Action	I квартал 2007
Runaway 2: Сны Черепахи	Новый Диск	Adventure	I квартал 2007
Sherlock Holmes: The Awakened (Шерлок Холмс 3: Секрет Ктулху)	Новый Диск	Adventure	I квартал 2007
Secret Files: Tunguska (Тунгуска: Секретные материалы)	Новый Диск	Adventure	I квартал 2007
Sonic Riders	Софт-Клаб	Action	I квартал 2007
Specnaz 2 (Спецназ 2: Охота на олигарха)	Play Ten	Shooter	I квартал 2007
SpellForce 2: Dragon Storm	Руссобит-М/GFI	Strategy/RPG	I квартал 2007
Stoked Rider	Новый Диск	Simulation	I квартал 2007
Stronghold Legends	1С	Strategy	I квартал 2007
Supreme Commander	Бука	Strategy	I квартал 2007
Test Drive Unlimited	Акелла	Racing	I квартал 2007
Titan Quest: Immortal Throne	Бука	Action/RPG	I квартал 2007
Tomb Raider Anniversary Edition	Новый Диск	Action	II квартал 2007
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	GFI	Action	I квартал 2007
Top Spin 2	Бука	Simulation	I квартал 2007
Two Worlds	Акелла	RPG	Март 2007
UFO: Afterlight	1С	Strategy	2007
War Front: Turning Point	Акелла	Strategy	I квартал 2007
Warhammer: Печать Хаоса	Новый Диск	Strategy	I квартал 2007
World of Warcraft: The Burning Crusade	Софт-Клаб	MMORPG	Январь 2007

ИНОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ!

Текст: **Роман Епишин, Иван Закалинский**



Порой у них нет имени, порой они начисто лишены интеллекта, зато острые зубы, длинные когти и крепкие шипы компенсируют эти ничтожные недостатки. Как правило, они отличаются скверным характером, никудышным воспитанием и лютой ненавистью ко всему живому. Они совершенно не умеют писать, да и осмысленной речи предпочитают свирепый рык. Но самое главное – иногда они возвращаются! Читай обзор самых ярких и запоминающихся монстров в истории игровой индустрии!



СТРАЙДЕР

С высоченным длинноногим чудовищем мы познакомились задолго до выхода ***Half-Life 2***. Студия **Valve** умело заинтересовала геймеров, показав Страйдера (Strider) в одном из первых рекламных роликов. Выдающихся размеров тварь демонстрировала совершенно нехарактерную для своих габаритов подвижность. Мы вряд ли забудем, как эффектно и стремительно приседала зверюга, опуская тушу с высоты трехэтажного дома практически до земли. Когда Half-Life 2 вышла в свет, оказалось, что Страйдеры еще и переговариваются. Иные фанаты серии до сих пор слышат во сне их протяжные утробные стоны и просыпаются в холодном поту. Кстати, похожие звуки издавали «треноги» в экранизации «Войны Миров» **Стивена Спилберга** (Steven Spielberg).

ХЕДКРЭБ

Хедкрэб (Headcrab) – самый безобидный и запоминающийся противник в первой части ***Half-Life***. Больше всего эта зверюшка напоминает упитанную вошь с язвой в брюхе, в которую аккуратно помещается вражеская голова. Тварь, вскрыв череп, добирается до мозга и превращает жертву в зомби. Со временем Хедкрэб изменяет весь организм: у человека отрастают огромные когти, а на месте грудной клетки образуется кровавое месиво. Несмотря на свою отвратительную сущность, в ***Half-Life 2*** «стерилизованная» вошь Ламар удостоилась роли домашнего питомца. Более того, Хедкрэбы появились в реальной жизни! Детские шапочки в виде опасной зверюшки уже продаются в США.

ФОДДЕР

Фоддер (Fodder) из **Prey**, а в простонародье – «цыпленок», оказался первым агрессивным представителем внеземной цивилизации, которого потомственный индеец Томми встретил на борту космической станции. Монстр не особо опасен – его можно забить до смерти разводным ключом. Зато внешний вид твари впечатывается в память надолго. Людям со слабым желудком лучше не разглядывать Фоддера. Бескрылая курица, лишенная перьев да и, похоже, кожи, непрерывно источает мерзкую слизь. Еще она умеет поджимать к брюху лапы, втягивать голову и стремительно перекатываться с места на место.



СОБАКА-КИБОРГ

«Собака» с металлическими протезами вместо задних лап замелькала на экранах раньше, чем ***Doom 3*** поступил в продажу. Авторы проекта грамотно нагнетали ужас кровавыми скриншотами, поэтому, когда тварь появилась в игре, да еще и в непосредственной близости от главного героя, практически каждый испытал панический страх. Дизайн монстра оказался столь удачен, что с компьютерного дисплея он в конечном итоге перекочевал на экраны кинотеатров. Режиссер фильма "Doom" предложил свое видение странного создания, но в целом облик остался прежним: наполовину живое существо с огромной пастью, наполовину робот.



СКАРДЖ

Назвать Скарджа (Skaarj) тварью или чудовищем язык не поворачивается. Ведь запомнился он в первую очередь редкой для компьютерных врагов сообразительностью! Прыжки и кувырки Скарджа, его меткая стрельба на упреждение и яростные атаки в ближнем бою заставляют считать инопланетного воина опасным и сильным противником. По сценарию ***Unreal***, Скарджи – представители агрессивной цивилизации, поработившей не одну мирную планету и совершившей дерзкие нападения на звездолеты людей. Самая примечательная деталь во внешнем облике Скарджа – длинные когти, которыми он беспощадно полосует врагов.

БЕЗНОГИЙ «ЭЛЕКТРИК»

Отдельные эпизоды ***Return to Castle Wolfenstein*** не без оснований сравнивают с событиями ***Half-Life***. И ведь действительно, секретные казематы фашистов напоминают лаборатории Black Mesa. С той лишь разницей, что вместо инопланетян

в них обитают изуродованные люди. Представь себе Нечто. С головой, руками, торсом, но совершенно без ног. Вместо нижних конечностей – замысловатая металлическая конструкция, откуда периодически вырываются смертоносные электрические разряды. При всей своей несуразности тварь на удивление шустра, хоть и передвигается на одних лишь руках. Исход столкновения с этим монстром решает реакция: либо ты убьешь врага прежде, чем он шарахнет молнией из задницы, либо поджаришься.



Рогатый потрошитель

Дружно перебирая различных монстров из множества игр, мы всей редакцией «забуксовали» на ***Dungeon Keeper***. Действительно, незабвенная «дьявольская» стратегия от **Bullfrog** просто кишмя кишит яркими, запоминающимися чудовищами. Однако выбор все же пал на самого сильного и зловредного обитателя подземелий – Рогатого Потрошителя (Horned Reaper). Высокий статный красавиц с двумя выдающимися рогами, здоровенной косой и обаятельной улыбкой стал символом игры. Впрочем, от прочих воинов темного царства его отличает не только внешность и редкая сила, но также скверный характер. В горячке боя Потрошитель не щадил ни своих, ни чужих, а иногда и в мирное время впадал в ярость – приходилось сажать бунтаря за решетку.



Какодемон

Мало кто оставался равнодушным, встречая в коридорах первого ***Doom*** здоровенную красную голову, которая парила над землей и плевалась сгустками энергии. Голова была чрезвычайно привлекательной во многом благодаря своему единственному глазу, который тотчас вытекал при гибели монстра. При этом Какодемон (Cacodemon) издавал забавный звук, очень похожий на расстроенное хныканье. В ***Doom 3*** внешний вид твари заметно изменился, поскольку прежний не вписывался в стилистику третьей части.

Карлик со шприцами в спине

В ***The Suffering*** хватает оригинальных монстров. Но жуткого вида карлик, утыканный шприцами, несомненно, круче всех. Свой смертоносных груз он использует по прямому назначению: швыряет в главного героя. А иногда уродец прыгает персонажу на грудь и пытается всадить иглу прямо в шею. Чтобы избежать прививки, приходилось отчаянно сопротивляться, нажимая на кнопки мыши.

Черный дракон

Думаю, мы не погрешим против истины, если назовем Черного Дракона (Black Dragon) одним из символов серии ***Heroes of Might and Magic***. Здоровый, чертовски сильный, сжигающий сразу два отряда разом, да еще и абсолютно невосприимчивый к магии – с этим монстром действительно приходит-



ся считаться. Конечно, стоит змей недешево. Да и нанять его непросто. Зато, заручившись поддержкой нескольких таких созданий, можно одолеть любого противника. Апогея своего могущества Черный Дракон достиг во второй части серии. Тогда разработчики даже придумали отдельное заклинание, призванное помочь в борьбе с этими бестиями.

Q

Вот такое странное имя у этого персонажа из ***Might and Magic VI***. Впрочем, наткнувшихся на него игроков удивляет не столько имя, сколько невероятный запас здоровья: у парня самое большое количество очков жизни в игре – 16.000 единиц. Полоска-индикатор, отражающая самочувствие Q, настолько велика, что едва влезает на табличку с информацией! Кроме кучи хитпойнтов



тварь отличается мощными атаками и хорошей сопротивляемостью к магии. Кстати, у Q еще есть жена: стервозного вида крестьянка со скалкой наперевес. Правда, встретить ее можно только на местной гладиаторской арене.

БЕХОЛДЕР

Вообще Бехолдеры (Beholders) – создания приметные. Один облик чего стоит! Похожие на Какодемонов летающие головы, из которых растет куча глаз на усиках. Мощные заклинания этих существ наводит ужас на каждого искателя приключений. Однако в ***Baldur's Gate 2*** сражаться приходится не со всеми Бехолдерами. На пути героя встречается крайне интересный монстр, с которым можно договориться. Он обладает недюжинным интеллектом и чувством юмора. Если выберешь правильные варианты ответа, еще и выручит тебя на более позднем этапе игры.



ПИРАМИДОГОЛОВЫЙ

Пирамидоголовый (Pyramidhead) – не только один самых запоминающихся монстров ***Silent Hill***, но и герой одноименного кинофильма. Выглядит он действительно примечательно. Представь себе здоровенного парня с огромным тесаком, на голову которого надета гигантская железная пирамида. Монстр является символом мужского превосходства, насилия и жестокости по отношению к женщине. Вообще в Silent Hill каждый враг что-нибудь да значит, если интересно, можешь почитать на **www.silenthillheaven.com**. Лучше всего Пирамидоголовый запомнился по второй части Silent Hill, где выступил в роле бессмертного босса. Впрочем, о неуязвимости твари начинаешь догадываться после множества мучительных попыток ее одолеть.

МЕДСЕСТРА

Еще один монстр из серии ***Silent Hill*** – обляпанная грязью и кровью медсестра с пышными формами, но без лица. Девушка представляет собой удивительную смесь сексуальной привлекательности и откровенного уродства. Медсестры нередко таскают с собой железные трубы и прочий металлический лом, который используют в качестве оружия, поэтому долго засматриваться на их прелести не стоит.

ТАРАКАНЫ

Мы не могли оставить за бортом повествования этих ужасных созданий. Стоит в ***The Sims: Livin' Large*** на пару дней забыть об уборке квартиры, как появляются ОНИ. Маленькие коричневые паразиты ползают



по полу, размножаются, а также мигрируют из кухни в ванную и обратно. Самое страшное, что извести этих тварей невозможно! Баллончик с дихлофосом их не берет, домработница – и та бессильна. Тараканы буквально выживали из дома целые семьи, заставляя симов продавать недвижимость и переезжать в другой дом. Только в последующих адд-онах разработчики сжалились над нами и разрешили истреблять назойливых насекомых.

ФАШИСТ

"Achtung! Eine Granate!" – знакомый крик, не правда ли? Образ злобного фашиста красной нитью проходит через львиную долю шутеров. Оно и понятно, ведь множество экшенов повествует о боях Второй мировой. Мужчины в сером, истошно вопящие на немецком, – пожалуй, одни и самых распространенных врагов. Разработчики с завидным постоянством бросают под пули рядовых, офицеров и даже самого Гитлера! Впрочем, сегодня популярность парней со свастикой сходит на нет.



ВСЕ, ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ О WINDOWS VISTA



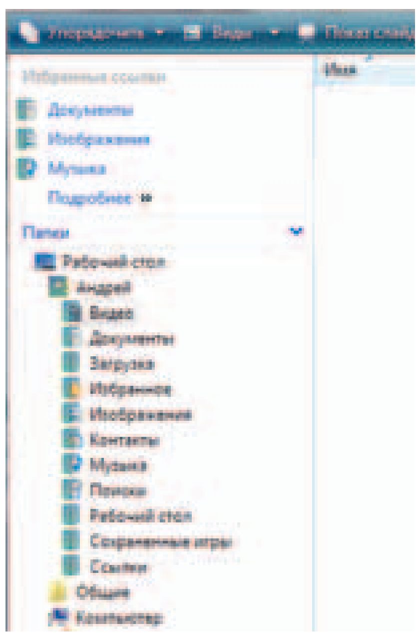
И DIRECTX 10



ЯЙЦО ИЛИ КУРИЦА?

В последнее время многие эксперты все чаще задаются вопросом: какие перспективы ожидают персональный компьютер как игровую платформу. Не секрет, что разработка новых проектов обходится все дороже. Счет идет на миллионы долларов, и в будущем эта сумма возрастет. Разумеется, никто не готов потратить колоссальные средства и взамен получить мизерную прибыль. Или, того хуже, прогореть. Если посмотреть на количество проданных копий таких блокбастеров, как ***Doom 3*** и даже ***Half-Life 2***, а затем припомнить оглушительный успех ***Halo 2*** в рамках всего одной консоли, картина для PC сложится не слишком радостная. Приставочные проекты приносят больше прибыли, куда лучше продаются. А главное, стоят дешевле. Начинающие геймеры (а в особенности их родители) предпочтут консоль за 300–500 долларов, а не дорогущий современный компьютер.

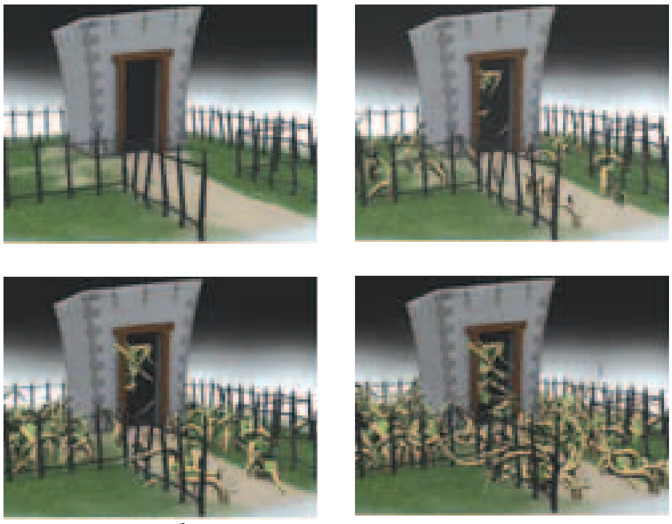
Все это очень хорошо понимает небезызвестная компания **Microsoft**. В свое время, увлекшись продвижением своего устройства Xbox, корпорация позабыла о PC. И сейчас спешит исправить эту досадную оплошность, вернув самой правильной платформе утраченную популярность. Однако при помощи одних только громких слов и бренда **"Games for Windows"** такую задачу не осилить. Чтобы компьютер конкурировал с приставками на равных, нужно переосмыслить сам подход к разработке компьютерных игр. По возможности упростить ее (а, следовательно, значительно удешевить). Сказано – сделано. Поступившая на днях в продажу операционная система **Windows Vista** в связке с долгожданным **DirectX 10** откроет перед нами новые горизонты интерактивных развлечений. Как бы пессимистично мы не относились к затеям Билла Гейтса, похоже, на этот раз он попал в десятку.



В «Проводнике» появились новые категории для документов



Объекты в формате DirectX 10 станут намного сложнее.



Лианы постепенно обвивают склеп.

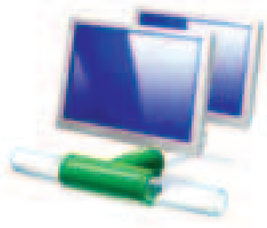


Лица у трехмерных моделей выглядят необычайно реалистично.

ДЕСЯТОЕ ПОКОЛЕНИЕ

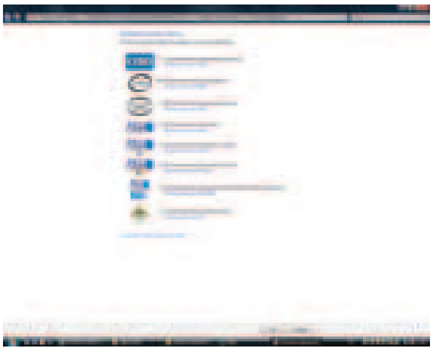
Как правило, операционную систему создают в первую очередь для работы. А уж развлечения и, тем более, компьютерные игры отходят на второй план. Vista изменит печальную тенденцию. Ее главные особенности – удобство решения любых задач, которые стоят перед пользователем, расширенные возможности в области мультимедиа, а также красочная оболочка.
Первым делом надо отметить, что центральный процессор утратит свое безраздельное влияние в управлении системой. Внушительную часть своих полномочий он передаст графическому ядру. Именно видеокарта будет обсчитывать все нюансы, связанные с изображением. А освободившиеся ресурсы система использует для ускорения других процессов, выполнить которые без CPU уже нельзя. Поэтому вряд ли стоит беспокоиться насчет прожорливости трехмерной оболочки "Aero", которая станет основой внешнего оформления Vista. Она вовсе не нагрузит твой любимый Pentium или AMD, а заставит потрудиться микросхемы Nvidia и ATI.
Однако смена приоритетов в работе CPU и GPU затронет не только "Aero". Данный эффект распространяется на любые приложения, в том числе интересующие нас игры. И здесь нельзя не упомянуть DirectX 10. Благодаря обновленной структуре драйверов разработчики смогут порадовать нас роскошной графикой и яркими спецэффектами. Компьютер будет обрабатывать большее количество данных, в том числе демонстрировать без ущерба для производительности комплексные геометрические объекты и текстуры. Что это даст нам на практике?
Мы частенько критикуем современные игры за однообразие. Одинаковые рыцари штурмуют одинаковые замки. Одинаковые враги разгуливают по одинаковым коридорам секретных баз. Все это здорово бьет по зрелищности, и дизайнерам приходится всячески изгаляться, чтобы в глаза не бросались подобные досадные огрехи.
Но теперь их мучения закончены. DirectX 10 позволяет на лету изменять форму объектов практически любой сложности. Представь себе армию воинов в какой-нибудь RTS. Солдаты могут быть разного роста и телосложения, обладать неповторимой походкой и собственным боевым стилем. Понятное дело, их лица и прически тоже будут отличаться. Перед нами предстанет не армия клонов, созданная с помощью DirectX 9, а целое воинство совершенно не похожих друг на друга персонажей. То же самое касается любых сооружений. Они станут куда внушительнее и краше. Все зависит только от фантазии авторов.
Компьютер с новенькими Vista и DirectX 10 обсчитает намного более сложные сцены, чем тот, на котором установлена Windows XP. Можно будет увидеть отдельные волоски на шкуре какого-нибудь животного. Отражения в воде или зеркальных объектах покажутся необычайно правдоподобными.
На лицах людей мы разглядим каждую морщинку. Значительно возрастет качество мимики.
Чтобы убедиться в этом, достаточно полюбоваться свежим роликом **Crysis**. Он демонстрирует разницу между системами нынешнего и следующего поколений. Там, где властвует DirectX 10, появляются дополнительные источники света и комплексные объекты, а происходящее без преувеличения напоминает голливудский боевик. Также в одной из сцен виден склеп, вокруг которого постепенно вырастают лианы. Все это происходит прямо на наших глазах. Помнишь обещания Питера Мулине (Peter Molyneux) сделать в ***Fable*** так, чтобы брошенный в землю желудь с годами превратился в могучий ветвистый дуб? Отныне это возможно, причем без особых усилий со стороны программистов. Собственно, в ***Fable 2*** деревья будут расти прямо по ходу игры.
Для ролевых игр исключительные особенности новой операционной системы от Microsoft важны вдвойне. Ведь именно в RPG правдоподобие окружающего мира во многом определяет наши ощущения от игры. Хотя и в других жанрах разработчики найдут, где применить новые возможности.
Таким образом, выходит, что нас ждет не эволюционное, а революционное развитие трехмерной графики. Увы, если у тебя не будет к тому времени новой операционной системы, то технический прогресс промчится мимо. Как ни крути, а установить Vista рано или поздно придется каждому геймеру.



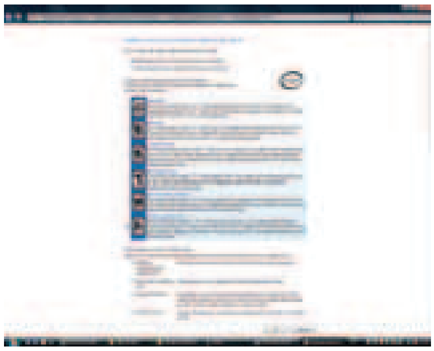


ДОРОГОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ

На сегодняшний день в мире есть всего лишь две видеокарты, способные поддерживать все особенности Vista и DirectX 10. Это GeForce 8800 GTX и 8800 GTS. Бесспорно, даже в приложениях DirectX 9 эти монстры показывают воистину чудовищную производительность. Но взамен требуют не менее чудовищных затрат. В начале года цена на GTX зашкаливала за отметку в 800 долларов. Конечно, далеко не каждый решится на такую покупку. Nvidia, впрочем, сложа руки не сидит и совсем скоро представит чипы G84 и G86. Основанные на них решения будут стоить в районе 200–300 долларов. Несмотря на меньшую, чем у флагманов, производительность, эти карточки полностью поддерживают все особенности DirectX 10 и куда доступнее своих старших сестриц. Не за горами и презентация нового чипа ATI, который также использует новую библиотеку.
Кстати сказать, благодаря Nvidia разработчики компьютерных игр еще более полугода назад получили в свои руки железо, рассчитанное на DirectX 10. Тот же Crysis изначально создавался под возможности девятой версии, но теперь игру вывели на новый технический уровень. Хотя поддержка старых операционных систем останется, но их обладателям не стоит ждать такой же графической феерии, как тем пользователям, что установили Vista. Отдельный патч выпустят для ***Microsoft Flight Simulator X***. Заявлена модная технология и в других грядущих блокбастерах вроде ***Hellgate: London***. И все же надо понимать, что полностью издатели и разработчики перейдут на DirectX 10 еще очень нескоро. Поэтому не стоит рвать на себе волосы и преждевременно разбивать любимую свинью-копилку.



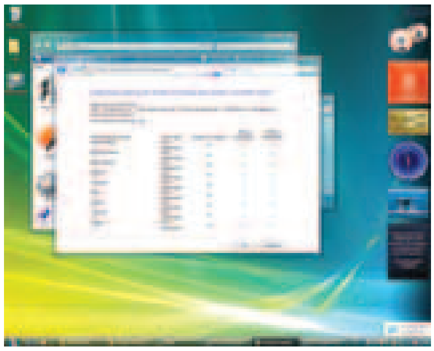
Родители могут выбирать любой из существующих рейтингов оценки содержимого игр.



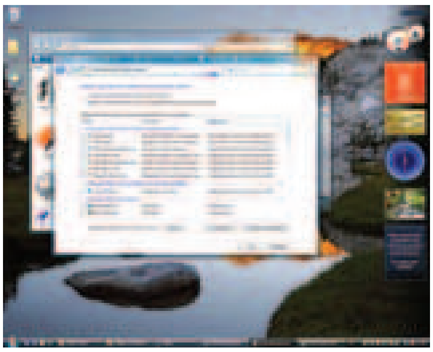
Если выбрана ESRB, появится шкала оценок. Ребенок не сможет запускать на компьютере игры выше установленного рейтинга.



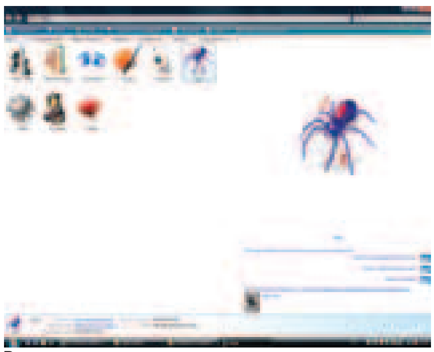
Vista позволяет контролировать время, которое ребенок проводит за компьютером.



Запуск любой игры можно попросту запретить.



Помимо прочего можно выбрать программы, которые запрещается запускать конкретному пользователю на данной машине.



В правом нижнем углу можно увидеть оценку системы и ее соответствие требованиям игры.



Microsoft Flight Simulator X, версия DirectX 9.



Microsoft Flight Simulator X, версия DirectX 10.

НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ

Не забыла Microsoft и о широкоформатных мониторах. Большинство современных проектов уже создается с поддержкой формата 16:9. Собственно, все элементы интерфейса Vista выглядят куда лучше именно в таком режиме. Старенький 4:3 доживает свой век. Причем в играх мы будем видеть больше по размеру площади, чем на обычном дисплее. Кроме того, одним из требований стандарта "Games for Windows" станет обязательная поддержка геймпада. Наверное, это упростит портирование игр с консолей на PC и наоборот.
Отныне все игры, известные базе данных Vista, устанавливаются в специальный каталог. Там мы увидим присвоенный игре рейтинг и ее требования к мощности системы. Например, 3.9.
Таким образом, больше не придется гадать, изучая надписи на коробке, пойдет ли такая-то игра на твоей машине. Просто сравнишь заявленное разработчиками число с тем, что напишет Vista. Скажешь, ерунда? А представь, что человек плохо разбирается в железе и не знает, чем отличается Pentium от Core 2 Duo? А здесь все сразу наглядно и понятно. Примечательно, что оценка производительности не имеет верхней планки. С ростом технического прогресса она достигнет невероятных величин. Хоть 3000.9 при требованиях игры 5228.1.
Что касается рейтингов, то заботливые родители наконец смогут контролировать, во что играют и чем вообще занимаются у компьютера их ненаглядные чада. Можно задать общие инструкции, вроде запрета запускать приложения с рейтингом выше "Teen". Или указать компьютеру, что они будут работать лишь в определенные дни или часы. Вернувшись домой, папа с мамой наверняка захотят проверить, что же делал дома сынишка: готовил уроки или целый день рубился в ***Quake III*** через интернет. Такая возможность тоже предусмотрена.
Нельзя не упомянуть поисковую систему. Раньше в меню «Пуск» нам приходилось блуждать среди множества закладок, символизирующих установленные приложения. Отныне надо лишь ввести несколько первых букв из названия нужной программы или документа. Мгновенно на экране появятся все файлы и папки, которые начинаются с заданной комбинации букв. Но и это не все. Допустим, ты накопил в недрах своего жесткого диска десятки тысяч музыкальных файлов. Как во всем этом разобраться и быстро найти нужную песню? Очень легко. Теперь файлам присваиваются теги. Набрав в строке поиска "Nir", ты выведешь на экран все альбомы группы Nirvana, а вбив, допустим, "Lem" – песню "Lemon Tree" группы Beatles. То же самое касается изображений (сразу получишь доступ к фотографиям, сделанным во время прошлогоднего отдыха на Северном полюсе, введя «Сев») и видео. Причем система немедленно выведет на экран содержимое любого документа. Даже не придется тратить время и открывать его.
Строка состояния внизу теперь показывает не только название запущенных утилит. Если подвести к ней курсор, появится маленькое окошко с уменьшенной копией рабочего экрана программы. Оно обсчитывается в реальном времени. Так что если ты навел на свернутый Windows Media Player, то получишь мини-изображение проигрываемого там мультимедийного файла.
Несомненно, твое внимание привлечет боковая панель справа. Там содержатся всяческие приложения, информация для которых обновляется через интернет. Часы, прогноз погоды, данные о трафике в центре Калининграда, новости, радио и телепередачи... Туда же можно поместить наиболее часто используемые программы или документы. Допустим, поисковую строку службы Google. Открытая система позволяет с легкостью создавать утилиты для боковой панели.
Вместе с Windows Vista мы получим большое количество полезных программ: помимо Internet Explorer 7 и Windows Media Center, утилиту по работе с фотографиями, а также VirtualPC 2007. С помощью последней можно запустить внутри Vista другую операционную систему, например, Windows XP.
Впрочем, есть и спорные новшества. К примеру, Vista без спроса будет загружать в память часто используемые программы, чтобы они вызывались быстрее, таким образом занимая часть ОЗУ. Не совсем понятно, что произойдет с Direct3D-звуком, который не поддерживается в DirectX 10. Даже президент компании **Creative** озабочен этой проблемой, ведь огромное количество старых игр практически останется без трехмерного звука, если не найдется какое-либо решение. Наконец, хочется увидеть оптимизированные драйверы для видеокарт, поскольку до сих пор не ясно, останется ли производительность в играх наравне с XP, превзойдет этот уровень или упадет на 20–40%, как следовало из тестирований разных релиз-кандидатов Vista.
Ответы на все эти вопросы мы узнаем в самом скором времени и, возможно, посвятим им еще одну статью. А пока остается сделать только один вывод: как ни крути, а в ближайшем будущем мы все поставим Vista, чтобы наслаждаться играми следующего поколения. Windows XP уйдет в прошлое, как поизошло с DOS, Windows 3.11 и Windows 95. Технический прогресс не стоит на месте, и он тянет нас за собой. Сопротивляться бесполезно.





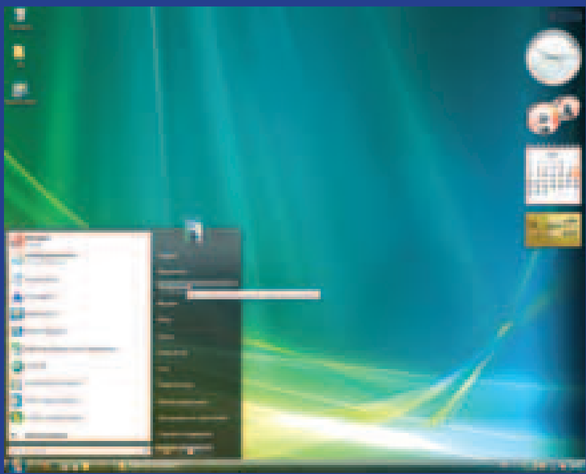
Мощность компьютера оценивается по нескольким параметрам. Но итоговая оценка ставится согласно наименьшему из них.



Для боковой панели предусмотрено множество утилит.

КАК ДОБАВЛЯТЬ ТЭГИ

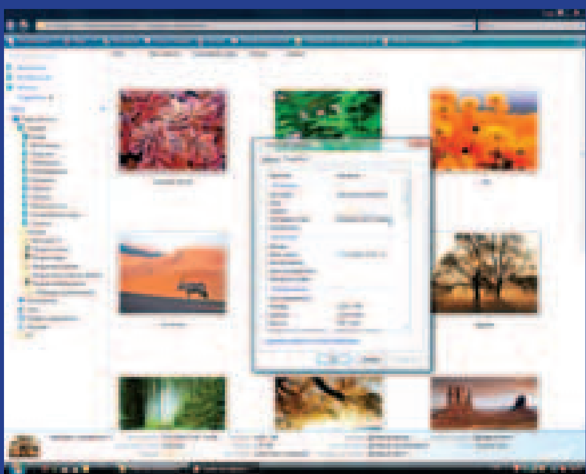
Создание ключевых слов – очень полезное дело, когда требуется оптимизировать большое количество картинок или любых других файлов. Вот как это делается.



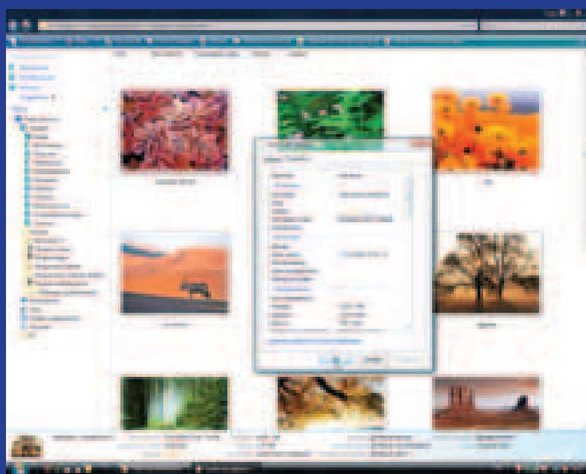
Процесс одинаков для любых файлов. Мы выберем изображения. Нажми на соответствующий пункт в главном меню.



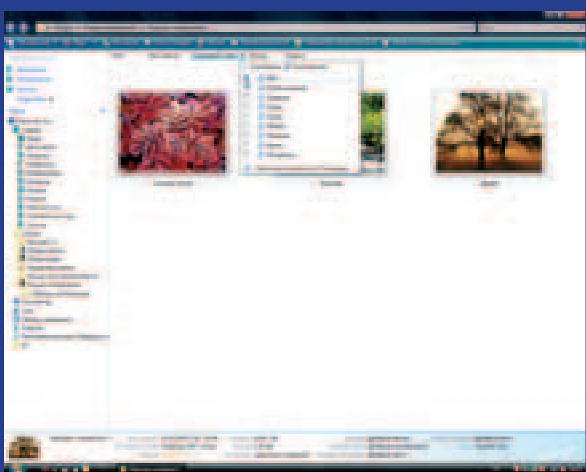
В открывшемся окне выбери нужный каталог и отметь те картинки, которым требуется присвоить ключевые слова.



Выбери закладку «Подробно» и пункт «Ключевые слова». Затем впиши тэги, которые хочешь присвоить данным картинкам.



Нажми кнопку “OK”, чтобы сохранить сделанные изменения.



Теперь ты сможешь очень быстро отыскать эти файлы. Например, выбрав пункт «Ключевые слова» вверху и поставив галочку.



Второй способ - это просто ввести ключевое слово в верхней строке поиска. И нужные картинки сразу появятся.

Обсудить эту статью с другими читателями ты можешь на форуме **www.gameland.ru**, воспользовавшись ссылками на странице анонса **«PC ИГР»**. Есть два способа попасть туда: набери **www.gameland.ru/pg** в браузере или щелкни по логотипу журнала в левом верхнем углу нашего сайта.



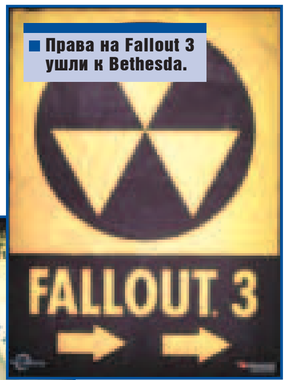


TOTAL DVD
ЖУРНАЛ О КИНО, DVD И ДОМАШНЕМ КИНОТЕАТРЕ
БРЮС УИЛЛИ
МИШЕЛЬ ПФАЙФФЕР
DVDXPERT
ВЫБИРАЕМ ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР
ПОЛНЫЙ ФОРСАЖ
10 ШАГОВ
ОБАЯНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Текст: **Иван Гусев**

FALLOUT ONLINE ГРЯДЕТ В 2010 ГОДУ


Interplay считает: в мире живут 300 тысяч хардкорных фэнов Fallout.



Права на Fallout 3 ушли к Bethesda.


Пока мы не видели ни одного скриншота из Fallout 3 или Fallout Online.

Летом 2004 года компания **Bethesda Softworks** купила права на разработку и издание ***Fallout 3*** и следующих частей культовой серии. Продавец – издательство **Interplay** – ни за что не пошел бы на такую сделку, если бы не пребывал в жалком финансовом положении. Однако компания оставила-таки за собой права на создание онлайновых игр линейки ***Fallout***. И вот спустя два с половиной года появились первые вести о ***Fallout Online***. Именно с помощью этого проекта Interplay надеется выйти из затянувшегося кризиса. Получится ли? Если честно, не уверены.

Interplay готова потратить на постапокалиптическую онлайновую ролевку 75 миллионов долларов. Пять из них уйдут на подготовительные работы, 40 – непосредственно на разработку и еще 30 разлетятся во время масштабного запуска игры. Похоже, Interplay решила не экономить на качестве. Однако есть одна «крохотная» закавыка – у компании нет денег. То есть совсем. В последнем финансовом отчете Interplay снова зафиксировала крупные убытки. Откуда же у нищего издательства возьмутся 75 миллионов? Ответ прост: компания рассчитывает на помощь инвесторов. Сейчас представители Interplay обивают пороги «денежных мешков», обещая все вернуть в течение трех лет с момента запуска Fallout Online. Если переговоры увенчаются успехом, компания планирует начать разработку уже в начале 2007 года и запустить MMORPG в июле 2010 года. Что ж, скрестим пальцы на удачу.

GODS & HEROES ПЛОДИТ БЕЗРАБОТНЫХ


Стилистика Gods & Heroes навеяна римской мифологией.


Работами над G&H руководит главный дизайнер Diablo II.

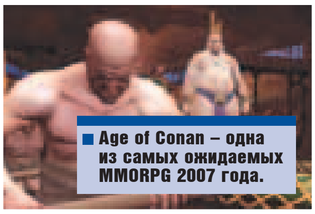
Студия **Perpetual Entertainment**, базирующаяся в Сан-Франциско, сейчас трудится над двумя перспективными онлайновыми играми: фантастической ***Star Trek Online*** и фэнтезийной ***Gods & Heroes: Rome Rising***. Геймеры пристально следят за обоими проектами, и неудивительно, что они всполошились, узнав о крупных сокращениях в Perpetual. По слухам, студия попрощалась с 35-ю сотрудниками из команды Gods and Heroes и еще несколькими, корпевшими над Star Trek Online.

У компании возникли финансовые проблемы? «Никаких проблем, – бодро рапортует президент Perpetual **Крис МакКиббин** (Chris McKibbin). – Творческая часть работы над Gods & Heroes почти завершена, игру пора тестировать, и нет смысла держать в штате столько едоков. Команды из 80-ти человек вполне достаточно для того, чтобы довести проект до релиза».

Как видишь, бережливое руководство Perpetual попросту избавилось от «балласта», тем самым сократив расходы. Разработка Gods & Heroes перешла в финальную стадию. Игра появится на прилавках магазинов этим летом.

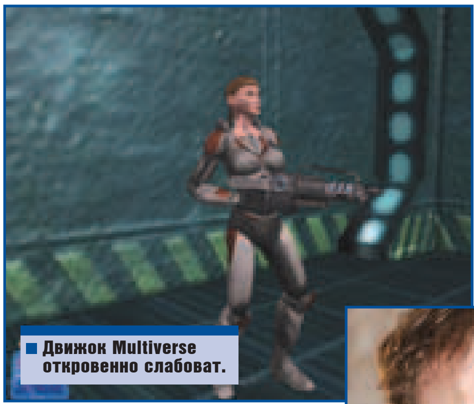
БЕТА-ТЕСТ

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES


Age of Conan – одна из самых ожидаемых MMORPG 2007 года.

Закрытое тестирование фэнтезийной онлайновой игры ***Age of Conan: Hyborian Adventures*** ведется уже несколько месяцев. Однако с недавних пор разработчик MMORPG – норвежская студия **Funcom** – допускает все больше геймеров к участию в бета-тесте. Если тебе хочется раньше других побывать во вселенной знаменитого киммерийца Конана, рекомендуем зарегистрироваться на форуме официального сайта проекта (**www.ageofconan.com**). Разработчики проводят специальные конкурсы для «форумчан» и награждают победителей паролями, открывающими доступ к бете. Напомним, релиз Age of Conan уже не за горами – он намечен на второй квартал сего года. Также на днях стало известно, что игра выйдет и на **Xbox 360**. Скорее всего, персональщики и консольщики будут жить и воевать в едином игровом мире.

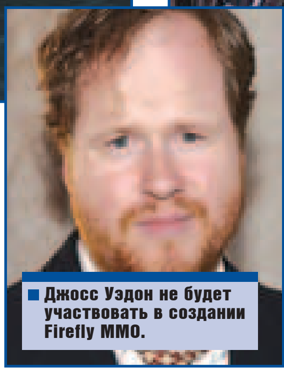
«СВЕТЛЯЧОК» ЛЕТИТ В ОНЛАЙН



Движок Multiverse откровенно слабоват.



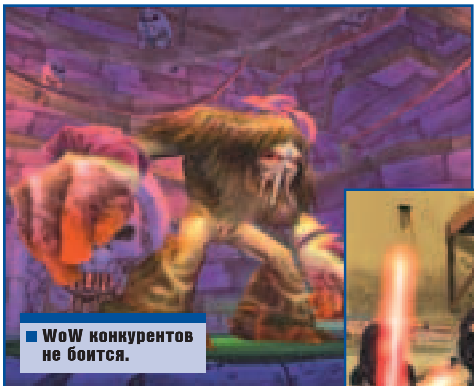
Firefly популярен лишь в узких кругах.



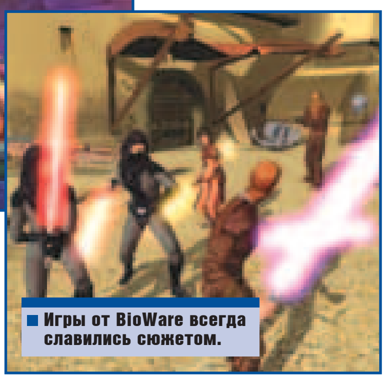
Джосс Уэдон не будет участвовать в создании Firefly MMO.

В 2002 году телесеть **Fox** начала показ фантастического сериала **Firefly** («Светлячок»). К сожалению, рейтинги популярности этой очень качественной космооперы были невысоки, и после трансляции 11-ти эпизодов ее сняли с эфира. Фэны протестовали, умоляли вернуть полюбившееся шоу, но тщетно. Спустя три года по многочисленным просьбам создатель сериала **Джосс Уэдон** (Joss Whedon) снял полнометражный фильм-продолжение, который шел у нас под названием **«Миссия "Серенити"»**. Картина понравилась и критикам, и поклонникам «Светлячка», однако прибыли не принесла.
К чему это длинное вступление? Все просто: Firefly продолжит свою жизнь в качестве MMORPG! Радостную для фэнов новость сообщила компания **The Multiverse Network**, купившая у Fox права на разработку онлайновой игры.
Скажешь, безумная затея, ничего не выгорит? Кто знает... Да, «Светлячку» не повезло в телеэфире и на большом экране. Однако вселенная Firefly, напоминающая одновременно и **Star Trek**, и старые вестерны, вполне может прийтись по вкусу геймерам. Звездолеты и салуны, лазерные пушки и ковбойские револьверы – все это было в сериале и останется в игре.
Надо заметить, компания Multiverse не собирается сама делать игру. Она наймет студию-разработчика и предоставит ей технологическую базу (собственный движок и прочий инструментарий для создания MMORPG). Если все пойдет хорошо, премьера ***Firefly MMO*** состоится в 2008 году.

BIOWARE ДОБАВИТ ЭМОЦИИ В MMORPG

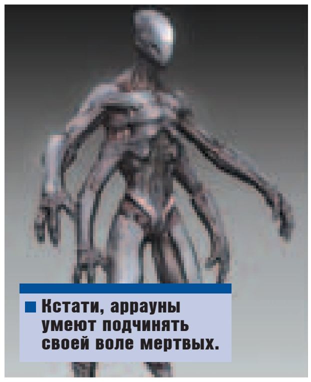


WoW конкурентов не боится.



Игры от BioWare всегда славились сюжетом.

Прошлой весной канадская суперкомпания **BioWare** объявила о начале работ над своей первой MMORPG. Ради дорогостоящего проекта в техасском городе Остин была открыта новая студия. Секретная игра использует движок **HeroEngine**, который, по словам его создателей, сокращает срок разработки MMORPG почти на два года.
Мало-помалу сотрудники **BioWare Austin** начинают говорить о проекте, а это является верным знаком: скоро его представят публике. Недавно руководители студии заявили, что не пытаются создать «убийцу ***World of Warcraft***». Дескать, наша игра – не киллер, а достойный конкурент. Один из директоров также указал на уникальную особенность проекта BioWare: «Игра выдержана в духе прошлых хитов компании. А знаете, чем они были сильны прежде всего? Сюжетом!
В других MMORPG истории как таковой нет, а большинство квестов напоминают курьерскую работу. В нашей же игре будет и интересный сюжет, и проработанные персонажи, и эмоции!»
Звучит интригующе, но как-то невнятно. Детали, BioWare, нам нужны детали!

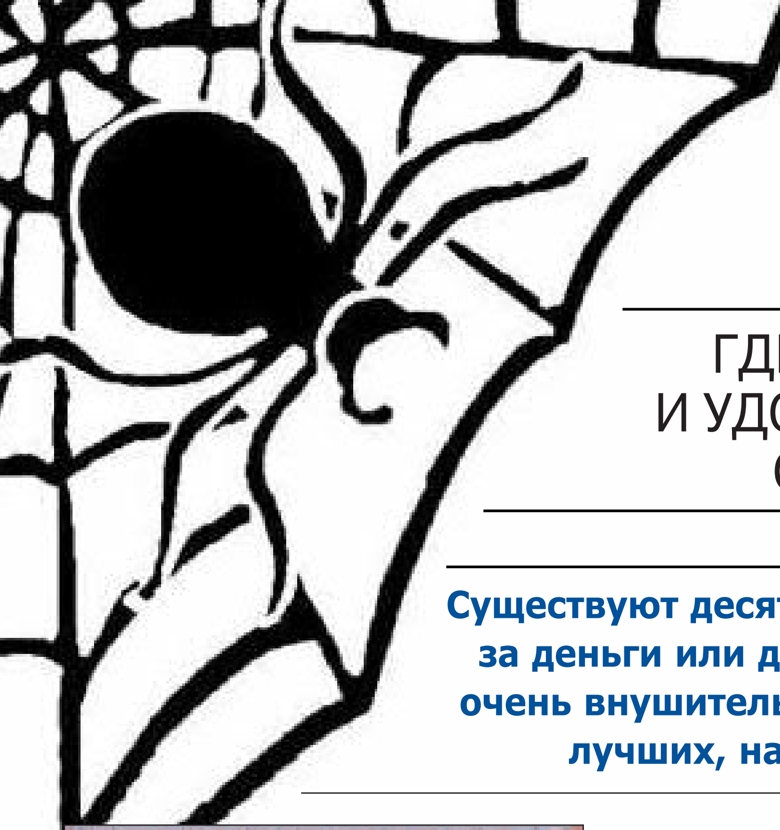


Кстати, аррауны умеют подчинять своей воле мертвых.

Стахановскими темпами движется разработка самого дорогого онлайнового проекта в истории российского игропрома – ***W.E.L.L. online***. Создатели этой перспективной MMORPG – компания **Sibilant Interactive** – продолжают рассказывать об особенностях придуманной ими игровой вселенной. Как ты, наверное, уже знаешь, всего в мире W.E.L.L. проживают семь рас. С двумя из них (людьми и ящерами) нас уже познакомили, теперь настала очередь цвергов и арраунов.
Цверги – самая низкорослая раса в W.E.L.L. online. Они изящны и миниатюрны, волосы их – кристаллы, переливающиеся всеми цветами радуги, а тела украшены вкраплениями драгоценных камней. Природный дар цвергов, Магия камней, позволяет им лечить себя и разить врагов.
Аррауны – высокие и худощавые существа с четырьмя (!) руками. Эта особенность, уж прости за каламбур, очень им на руку в бою. Тела арраунов покрыты ороговевшими пластинами, которые со временем увеличивают свою толщину и дают дополнительную защиту. Аррауны также вырабатывают яд, наносящий противнику повышенный вред.
Напомним, выход W.E.L.L. online намечен на первую половину 2007 года.



А она сексуальная!



ВИРТУАЛЬНАЯ ТЕРРИТОРИЯ

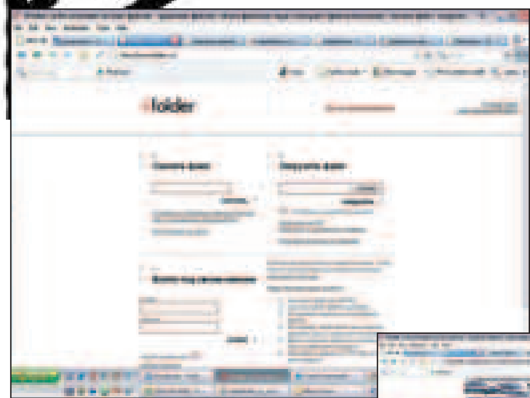
ГДЕ В ИНТЕРНЕТЕ НАДЕЖНЕЕ И УДОБНЕЕ ВСЕГО РАЗМЕЩАТЬ СВОИ ФАЙЛОВЫЕ АРХИВЫ

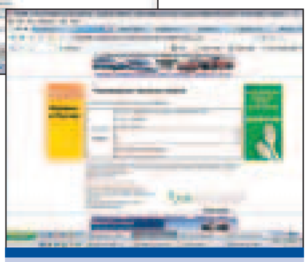
Текст: **Александр Краснов**

Существуют десятки серверов, которые позволяют за деньги или даже бесплатно загружать архивы очень внушительных размеров. Расскажем о пяти лучших, на наш взгляд, сайтах-хранилищах.

ЭЛЕКТРОННАЯ ПАПКА

www.ifolder.ru





Каждый файл защищен четырехзначным паролем.

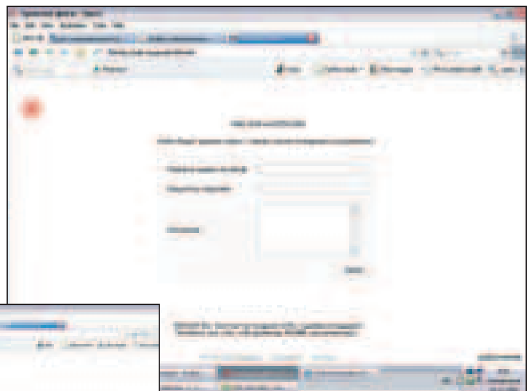
ДИЗАЙН	■■■■■ 5.0
УДОБСТВО	■■■■■ 4.0
СКОРОСТЬ	■■■■■ 5.0
УСЛОВИЯ	■■■■■ 5.0

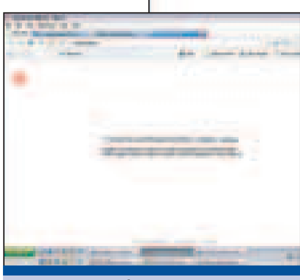
Сайт обладает простым и в то же время стильным дизайном. На главной странице четко прописаны правила по загрузке и скачиванию информации. Пользователь даже без регистрации может выложить на сервер файл размером до 100 мегабайт. Если тебе требуется больше места, то придется отстегнуть энную сумму из интернет-кошелька. Один гигабайт на **iFolder** стоит $1, а пятнадцать «гигов» – уже шесть.
К сожалению, сама система закачки довольно неудобна. Чтобы выложить один архив, необходимо подтвердить его адрес, название и размер. Также придется ввести произвольную комбинацию цифр, которая станет защитным кодом твоего материала. Однако если нужно разместить, например, одну небольшую картинку, то процедура «заливки» вообще не вызовет никаких проблем. Но самый главный плюс данного сервиса – высочайшая скорость работы, благо серверы iFolder подключены к каналам 1000Мбит. На огромной скорости закачиваются файлы как у «платников», так и у «бесплатников».

ЗАЛИЛ – И ПОРЯДОК

http://zalil.ru

Шустрый и удобный сервис с отличными условиями для размещения материалов. Предельно компактный дизайн и простота использования обеспечили сайту **Zalil.ru** (также известен как **Slil.ru**) преданную любовь тысяч пользователей всемирной паутины. Здесь нет ни одного рекламного баннера или лишней ссылки – все строго по делу. Огорчает тот факт, что не разрешается заливать файл размером более 50 мегабайт. Платных аккаунтов, дающих дополнительные возможности, здесь нет и в помине.
После закачки материала на сервер ты можешь написать к нему комментарий или защитить его паролем. Помни – ровно через месяц с момента последнего скачивания твой файл будет автоматически удален. Для длительного хранения ценной информации лучше найти другой сервис. Но для размещения мелких и средних архивов, которые невозможно отправить электронной почтой, «Залил.ру» подходит идеально.





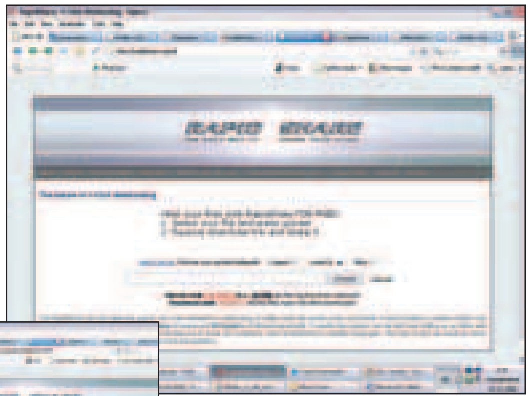
Что может быть проще?

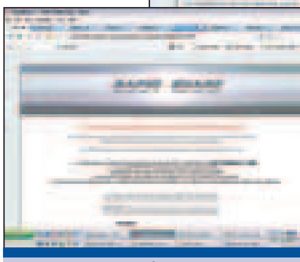
ДИЗАЙН	■■■■■ 4.0
УДОБСТВО	■■■■■ 5.0
СКОРОСТЬ	■■■■■ 4.0
УСЛОВИЯ	■■■■■ 4.0

ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ПРОПИСКА

http://rapidshare.com

Максимальный размер файла, который ты можешь разместить на сервере, – 100 мегабайт. Для работы с большими объемами придется покупать аккаунты класса Premium. Месяц такого удовольствия стоит почти десять евро! Зато взамен пользователю даются широкие возможности для размещения и получения информации. Сам процесс заливки файлов необычайно прост.
Сделаем предостережение: если ты решил по-быстрому (то бишь, без регистрации) выложить какой-нибудь архив, то ничего из этого не получится. Файл успешно закачается, но... ссылку на него ты не получишь. Представляешь реакцию тех, кто заливал файл «весом» в несколько гигабайт? Да, руководство сервиса придумало отличный способ для привлечения новых клиентов – иной раз проще денежку за абонентку внести, нежели перезаливать огромный объем информации на другой сервер...





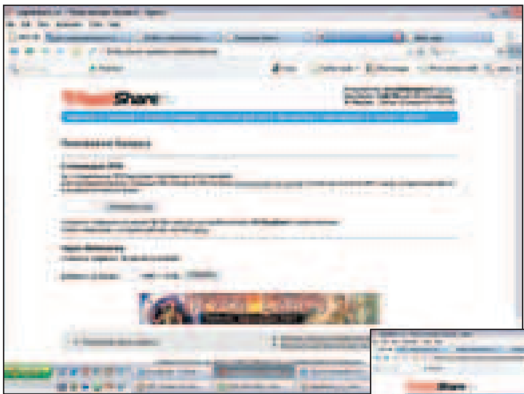
На Rapidshare без регистрации пропадешь.

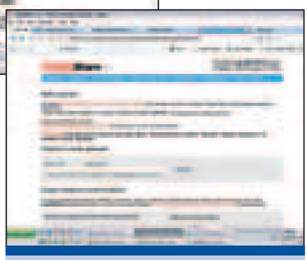
ДИЗАЙН	4.0
УДОБСТВО	4.0
СКОРОСТЬ	4.0
УСЛОВИЯ	3.0

РУССКАЯ «РАПИДА»

http://rapidshare.ru

Оформление **Rapid-Share.ru** посимпатичнее **Zalil.ru**, а сам сервис также пользуется невероятной популярностью у пользователей. На сайте есть несколько разделов, включая «Часто Задаваемые Вопросы» и форум. Но на каждой странице обязательно найдутся рекламные баннеры и ссылки, которые занимают довольно много места. Тем не менее, услуги, которые предоставляет данный сервис, стоят того, чтобы свыкнуться с засильем рекламы. Посетителю разрешается залить файл размером аж до трех гигабайт! С момента последней закачки документ хранится на сервере еще 21 день, после чего удаляется. Однако не обошлось без подвоха – тебе необходимо регистрироваться. Кроме того, скачивание объемных файлов стоит денег. Например, 512 мегабайт обойдутся в один доллар. Пополнить счет можно через SMS или интернет-кошелек Webmoney.
«Русскую Рапиду» можно было бы назвать лучшим в своем роде ресурсом, кабы не высокие таксы на услуги сервиса.





Для каждого закачанного файла есть уйма настроек.

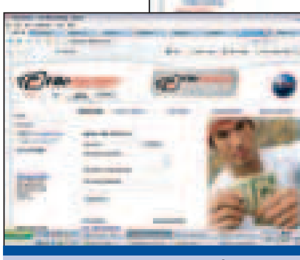
ДИЗАЙН	5.0
УДОБСТВО	4.0
СКОРОСТЬ	4.0
УСЛОВИЯ	3.0

ЧЕСТНЫЕ УСЛОВИЯ

www.filefactory.com

Приятный внешний вид и хорошая функциональность **www.File-Factory.com** сразу выделяют ресурс на фоне конкурентов. Удобное расположение разделов и окон закачки не уступает **iFolder.ru**. Но работу на сайте серьезно замедляет невероятное количество рекламы. Огромные баннеры, которые занимают треть экрана, могут загружаться по несколько минут.
Но владельцы портала спешат утихомирить нетерпеливого посетителя. На главной странице висит объявление, в котором говорится, что любой желающий может бесплатно выложить на FileFactory до трехсот мегабайт информации. «В чем подвох?» – спросишь ты. Хозяева сайта признаются, что «делают деньги исключительно на рекламе, а не на посетителях».
У этого сервиса самые выгодные условия работы, причем «бесплатный» пользователь обладает неплохими возможностями. А если вовсе решишь завести платный аккаунт, FileFactory – лучший выбор.





Огромные рекламные баннеры требуют длительной загрузки.

ДИЗАЙН	3.0
УДОБСТВО	5.0
СКОРОСТЬ	4.0
УСЛОВИЯ	5.0

WORLD OF WARCRAFT

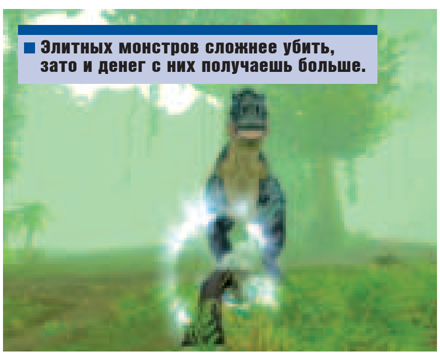
ЗОЛОТАЯ ЛИХОРАДКА

СТАТУС: АЛХИМИК TORICK, 60 УРОВЕНЬ
ДИСЛОКАЦИЯ: WINTERSPRING, EASTERN PLAGUELANDS (WARSONG EU)

Текст: Святослав Торик



Просматривая лоты на Аукционе, я частенько жалею, что у меня нет лишней сотни золотых на покупку вон той безделушки – пусть и не намного, но усиливающей способности любимого персонажа. Однако название безделушки окрашено в фиолетовый цвет, и неудивительно, что ее стоимость слишком высока – даже идея накопить такую сумму кажется нереальной. С другой стороны, дорогущие предметы все-таки пользуются определенным спросом – некоторые люди готовы тратить на своих персонажей астрономические суммы как в виртуальной, так и в реальной валюте.



Элитных монстров сложнее убить, зато и денег с них получаешь больше.

ОТ ШЕСТИДЕСЯТИ И СТАРШЕ

В последнее время все больше варкрафтеров сталкиваются с «проблемой шестидесятника» (*данный материал был написан еще до выхода адд-она **The Burning Crusade**, где 70 уровень – новая планка развития – прим. авт.*): когда игрок достигает максимального уровня, ему становится попросту нечего делать. Тем не менее, геймеры остаются в ***World of Warcraft*** и продолжают навещать места своей боевой славы – ходить в подземелья, знакомые до последнего закутка, собирать минералы в давно исследованных землях или устраивать геноцид каким-нибудь демонам в n-дцатый раз. Из большинства подземелий можно вынести деньги, неплохие шмотки, а порой – действительно ценные вещи. Минералы пользуются спросом у различных мастеров, и многочасовое отслеживание возникающих то тут, то там рудоносных жил приносит доход. Ну а монотонное истребление зверья в одной из многочисленных «открытых» игровых зон позволяет выбить из врагов что-нибудь по-настоящему полезное. Убийств эдак через пятьсот.



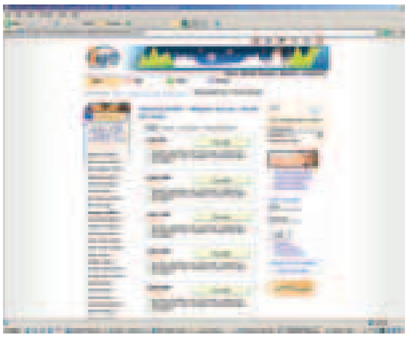
■ Лучше всего живется низкоуровневым персонажам – их запросы крайне малы, и всегда есть к чему стремиться.



■ Выполнение квестов на 60-м уровне не дает опыта, зато приносит неплохие деньги и вещи.

КИТАЙСКИЕ «ФЕРМЕРЫ»

Сразу предупреждаю – речь пойдет не о батраках, орудующих мотыгами на рисовых полях, а о профессиональных охотниках за виртуальными ценностями, которыми так славится Поднебесная. Специально обученные китайцы в рекордные сроки прокачивают персонажей и начинают бегать по всем уголкам мира WoW, добывая все, что можно продать. Они «фармят» траву и минералы, часами убивают одних и тех же монстров, из которых может упасть неплохая вещица... Накопленное богатство они продают через аукционы по мизерному курсу вроде «1000 золотых за $40». То, что они делают, существенно осложняет дело другим «добытчикам» и портит целостность вселенной игры, однако благодаря им можно не тратить собственное время на монотонный фарминг.



Спрашивается: для чего все это? Зачем мотаться по одним и тем же местам? Что дают поиски драгоценных камней? К чему изничтожать слабых монстриков? Ответ один – ради денег. Как бы банально это ни звучало, но они предоставляют свободу. Можно купить недостающий реагент и смастерить шлем с невиданными характеристиками, запастись зельями и эликсирами и отправиться в опасное приключение (без микстур некоторые задания попросту не получится завершить); даже нанять команду для выполнения какого-нибудь особо хитрого квеста проще простого – было бы чем расплатиться.

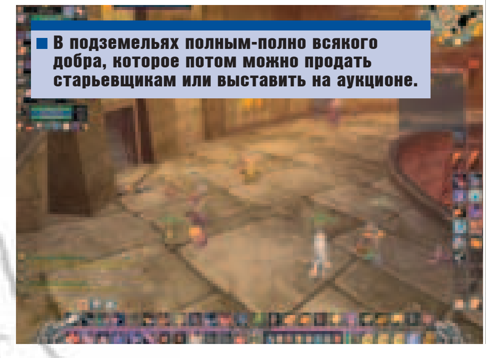
В ПОГОНЕ ЗА ЗВОНКОЙ МОНЕТОЙ

Сколько себя помню, мне всегда хватало денег. Разумеется, речь не о серьезных тратах вроде дополнительного ездового динозавра, а о вещах более дешевых и насущных – например, упаковке арканных кристаллов. Эти камушки я перерабатывал в арканитовые бруски для последующей перепродажи. В WoW отлично реализован один из главных экономических принципов – «деньги порождают деньги. Видимо, поэтому я и не испытываю недостатка в золотишке. Я добываю траву (*хех, это дело всегда и везде прибыльно – прим. ред.*), варю зелья (*аналогично – прим. ред.*) и продаю все это добро тем, кто в нем нуждается (*а нуждаются, поверь, очень многие – прим. ред.*). В свою очередь, мне тоже приходится приобретать «полуфабрикаты» у обладателей других профессий, пополняя тем самым их карманы за свой счет.

Я достаточно хитер и опытен, чтобы продавать подороже и покупать подешевле. Но прогресс моей гильдии столь стремителен и требователен к ресурсам, что в последнее время даже наблюдается небольшой дефицит средств. Редкие находки вроде эпических предметов позволяют мне влить в общий бюджет сотню-другую золотых, но и эти деньги очень скоро заканчиваются.

ПОЛНАЯ WOWЛЕЧЕННОСТЬ

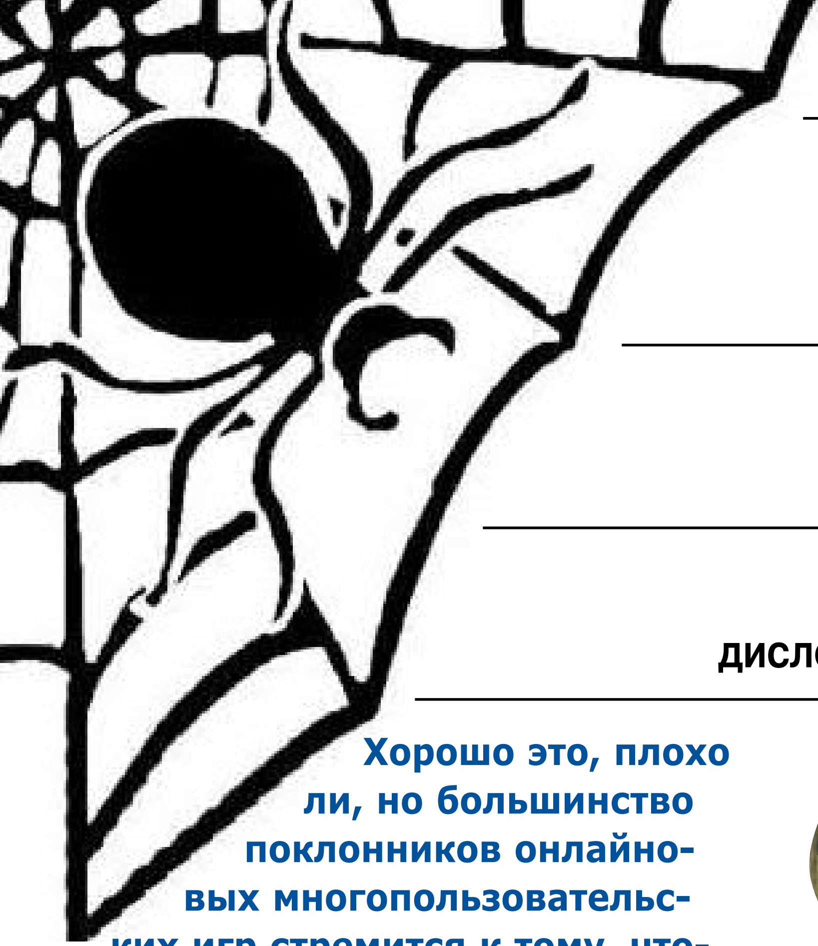
За день я провожу по пять-шесть часов в рейдах своей гильдии. Мы идем в какое-нибудь подземелье и проходим его – полностью или до определенной точки. При этом мы становимся еще чуточку сильнее, познаем секреты Naxxramas... Однако такое времяпрепровождение требует невероятных затрат. А посему еще часа три уходят на поиски ценных трав и растений – кстати, день ото дня мне приходится уделять фармингу все больше времени. Надеюсь, с выходом Burning Crusade я избавлюсь от «синдрома шестидесятника» и вновь буду наслаждаться познанием нового... До тех пор, пока не достигну максимального, семидесятого уровня.



■ В подземельях полным-полно всякого добра, которое потом можно продать старьевщикам или выставить на аукционе.



■ В этом месте подземелья Lower Blackrock Spire попадается редкий, но очень ценный рецепт зелья поглощения огня.



EVERQUEST II ПО-РУССКИ

ТОМ ЧЕТВЕРТЫЙ, РЕЙДЫ

СТАТУС: **РАЗБОЙНИК ДРАЭЛЕН, 68 УРОВЕНЬ**
ДИСЛОКАЦИЯ: **BARREN SKY, ОСТРОВ ШИН**

Текст: **Денис Кублицкий**



Хорошо это, плохо ли, но большинство поклонников онлайновых многопользовательских игр стремится к тому, чтобы их персонаж был как можно лучше одет, обут и обладал самыми сильными умениями. Со временем это желание у многих перерастает прямо-таки в манию, особенно у тех индивидов, которые в простонародье называются «манчкинами». Однако в одиночку добиться всех вышеперечисленных благ необычайно трудно, будь ты хоть суперпрофи; волей-неволей геймерам приходится действовать сообща и ответственно подходить к организации совместных походов.



■ Мясозавр. К рейдам отношения не имеет. Но является, по-моему, самым забавным монстром в EQ II.

ДИСЦИПЛИНА ПРЕЖДЕ ВСЕГО

Собрать полный рейд из четырех групп – та еще задачка. Даже предварительная запись на форуме не гарантирует того, что все двадцать четыре игрока придут вовремя или вообще придут. Кто-то проспит, кто-то задержится на работе, у кого-то неожиданно отключат интернет, а иной просто забудет. Тем не менее, команда способна на многое. А четкая организация на порядок увеличивает шансы на конечный успех – думаю, это и так понятно. Лидер рейда должен ясно представлять, что собравшиеся будут делать и в какой последовательности. Начиная с общего плана зачистки уровня и заканчивая тактикой убийства отдельных монстров.

ПОКОРЯЯ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Большинство регулярно посещаемых рейдовых зон в ***EverQuest II*** – «частные подземелья», инстансы. Монстры в них не возрождаются, а войти туда может только один рейд. Поэтому обычно его участники идут по заранее составленному маршруту, по пути избавляясь от врагов. И если ря-



Огромный Дворец Поэтов и незаметные фигурки участников рейда.



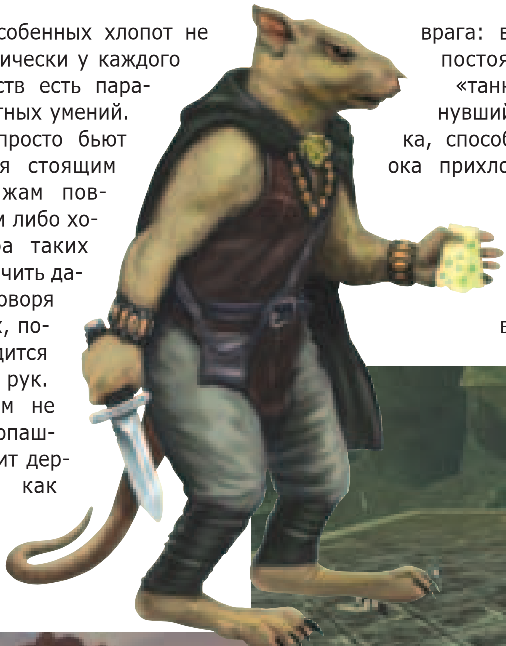
Никакого экшена. Просто очень красивая зона.

СЕРИИ КВЕСТОВ

Эпические (и сравнимые с ними по качеству легендарные) вещи «выбиваются» не только из крутейших монстров; их также можно получать за выполнение особых квестов. Соответствующие задания очень длинные, трудные и выполняются в несколько этапов. Зато награда того стоит. В оригинальном *EverQuest II* серия подобных квестов начиналась со спасения Летописца Эпох в Ущелье Первой Битвы в Лавасторме. Далее же тебе приходилось выполнять поручения самого Лорда Нагафена. С выходом *Desert of Flames* в игру добавилась так называемая «линейка Павлинов», наградой за которую является эпическое оружие. А в дополнении *Kingdom of Sky* геймерам предложили отправиться на поиски знаменитого Клеймора Кейноса.

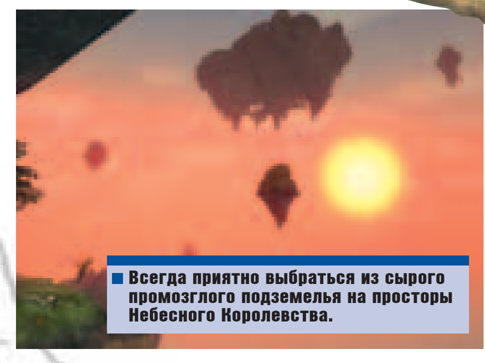


довые противники особенных хлопот не доставляют, то практически у каждого из «именных» существ есть паратройка очень неприятных умений. Самые безобидные просто бьют по площади, нанося стоящим поблизости персонажам повреждения огнем, ядом либо холодом. Обычно пара таких атак способна прикончить даже разведчика, не говоря уж о слабачках-магах, поэтому лекарям приходится работать не покладая рук. Персонажам, которым не нужно вступать в рукопашный бой, вообще стоит держаться от монстра как можно дальше. Магам и лекарям настоятельно не рекомендуется злить врага: важно, чтобы он постоянно атаковал «танка». «Босс», ринувшийся на волшебника, способен в мгновение ока прихлопнуть и его, и стоящих рядом персонажей. Впрочем, некоторые монстры время от времени убивают членов рейда. Другие просто телепортируют жертву куда подальше. А третьи ни с того ни с сего забывают про «танка» и переключаются на его спутников. Отдельные существа умеют насылать страх. Попав под действие этого заклинания, ты на некоторое время потеряешь контроль над своим персонажем, который начнет убегать от монстра. Особенно неприятно видеть улепетывающего «танка» и несущихся за ним трех-четырех лекарей. Ведь если крепыша не успеют вылечить, быстрая смерть всей команде гарантирована. Нередко эпические противники во время боя призывают на помощь других монстров. В зависимости от ситуации, надо либо как можно быстрее убить «эпика» и заняться появившимися миньонами, либо наоборот, вначале разобраться с подкреплением, а затем вернуться к основной цели.



ДЕРЖИТЕСЬ ВМЕСТЕ, МУЖИКИ!

В *EverQuest II* основной упор сделан на PvE-режим, а посему слаженные командные действия имеют здесь огромное значение. Еще бы – геймерам противостоит большинство существ, населяющих мир игры. Хочешь не хочешь, а кооперироваться придется...



Всегда приятно выбраться из сырого промозглого подземелья на просторы Небесного Королевства.



Пока все отбивают атаки монстров, ювелир создает на магическом верстаке медальон, призванный помочь в бою с боссом рейдовой зоны.

LINEAGE II: ЖИЗНЬ ВОИНА

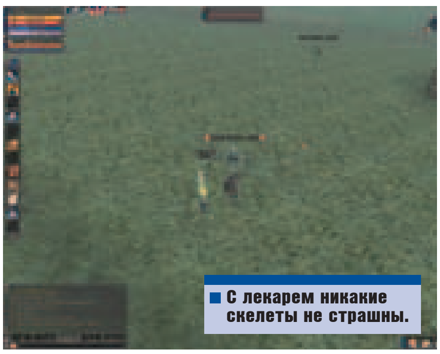
ЧАСТЬ ВТОРАЯ. НА РАСПУТЬЕ

СТАТУС: SCAVENGER, AHIRE 20 УРОВЕНЬ
ДИСЛОКАЦИЯ: GLUDIO

Текст: **Александр Мельников aka Kinn**

Многие играющие в MMORPG частенько не знают, какого персонажа лучше выбрать. И ведь действительно, впервые создав героя, через некоторое время начинаешь думать: «этот меня не устраивает, надо бы взрастить другого». Да, определиться со специализацией нелегко, ибо у каждой есть как достоинства, так и недостатки. Именно поэтому многие срываются и, позабыв про одного героя, тут же переключаются на следующего. Так продолжается до тех пор, пока однажды не понимаешь, что данный боец – как раз тот, которого ты искал.

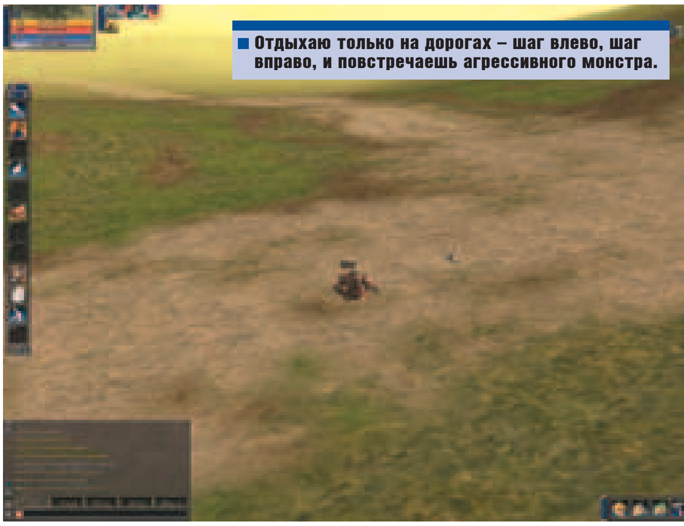




С лекарем никакие скелеты не страшны.

ПОДЗЕМНЫЕ БЕГА

Мои похождения в шахтах гномов лучше всего характеризует название одного мультфильма – «побег из курятника». Поначалу почти все монстры (за редкими исключениями) были неагрессивны. Но в каждом новом тоннеле попадались все более свирепые враги, которые нападали первыми: сначала по одному, по двое, а затем и целыми группами. Тем не менее, одолеть моего героя им было не по зубам. Отбиваясь от назойливых скелетов, кошек и странных шариков, я, ведомый любопытством, сунулся в шахту, где у входа летали суккубы. Вот тут-то удача от меня и отвернулась! Пробежав всего пару коридоров и собрав за собой вереницу разномастных тварей, я слегка притормозил, чем не преминули воспользоваться крылатые охотники. Прикончили меня довольно быстро, но не это самое страшное. Из убитого персонажа выпали «когти» – замечательное оружие, да и вообще самый дорогой предмет. Так что в дальнейшем мне приходилось несладко. Эта утрата словно «откинула» моего персонажа в



■ Отдыхаю только на дорогах – шаг влево, шаг вправо, и повстречаешь агрессивного монстра.



■ Эти зомби хоть и «зеленые», но опыта дают раза в полтора больше, чем другие монстры аналогичного уровня.

КТО НЕ РАБОТАЕТ, ТОТ ЕСТ

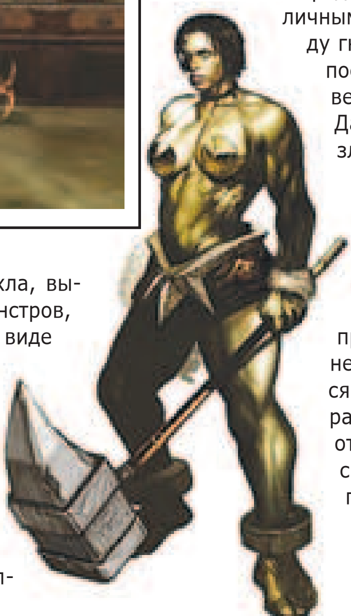
Держи ухо востро, когда во время выполнения квеста на смену профессии тебе поручат истребить медведей в центральной части гномьих угодий. Шкуры, необходимые для успешного выполнения задания, добываются с особенных зверюг. Они появляются после того, как будут уничтожены 30–40 обычных лежебок. Самые хитрые игроки в бой не рвутся и ждут, пока другие прикончат достаточное количество рядовых мишек. А как только появляется уникальный зверь, быстро подбегают к нему, убивают и сдирают шкуру – считай, им достаются все лавры. Поведение в высшей степени наглое, но что поделать – в игре, как и в жизни, полно лентяев, которые только и мечтают «приподняться» за чужой счет. Просто будь бдительнее.



развитии на две-три недели назад. И хотя очков опыта я почти не потерял, да и броня осталось целой, после этого инцидента даже самые слабые враги доставляли герою серьезные неприятности.

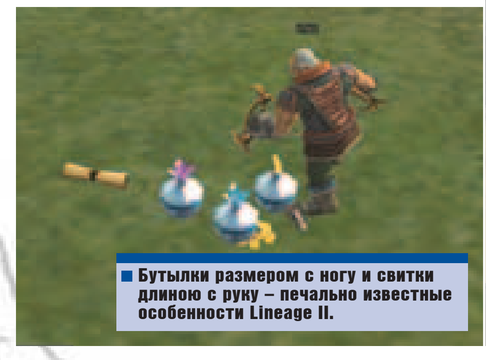
ПРОФЕССИОНАЛЬНО ПРИГОДЕН

Добравшись до 19 уровня, я задумался о смене профессии. Вариантов было немного. В перспективе гномы могут стать кузнецами или профессионалами в добыче разного рода ингредиентов (столь необходимых для кузнечного дела). Взвесив все «за» и «против», я остановился на втором варианте. Слыть известным мастером, создавать прочнейшие доспехи или смертоносные клинки, конечно, почетно, однако можно запросто остаться без работы, если не будет сырья для производства этих шедевров. А собирательство в ***Lineage II*** всегда было занятием выгодным. К тому же очень приятно помимо монет и стандартного барахла, выпадающего из убитых монстров, получать еще что-нибудь в виде бонуса. Кстати, судя по высказываниям опытных игроков, самые дорогие ингредиенты находит именно гном-собиратель. Поэтому на высоких уровнях такие специалисты ценятся на вес золота. Оставалось только выполнить несколько заданий на смену профессий первого, второго и третьего уровней и стать для клана тем самым самородком.



ТЯЖЕЛО В УЧЕНИИ, ЛЕГКО В ГРОБУ

Задание на смену профессии оказалось не из легких. Девчонка в лавке магических предметов гоняла меня с различными поручениями по городу гномов. Причем порой она посылала за одной и той же вещью по пять-десять раз! Даже когда я выполнил злосчастное задание, беготня не закончилась. А все потому, что главным персонажем, проверяющим выполнение квеста, является братец этой полоумной продавщицы. Он на месте не сидит и может находиться в одном из трех мест, расположенных вдали друг от друга. Но иных путей сменить профессию нет, а посему мне пришлось стоически переносить все эти издевательства...



■ Бутылки размером с ногу и свитки длиною с руку – печально известные особенности Lineage II.



■ Ангел и демон? Нет, это светлый и темный эльфы.



Достойный гараж для AMD Quad FX

Недавно компания **AMD** представила свой компьютерный «внедорожник» – высокопроизводительную платформу *Quad FX*, ранее известную под названием *AMD 4x4*. Достойной машине – достойный гараж, решили в компании *Thermaltake Technology* и выпустили серию корпусов, специально предназначенных для AMD Quad FX. Корпусы *Thermaltake Armor Extreme Edition* и *Thermaltake Kandalf Extreme Edition* поражают не только дизайном, но и оснащением. Инженеры компании очень ответственно подошли к организации системы охлаждения. Так, за циркуляцию воздуха в корпусах *Thermaltake Armor Extreme Edition* отвечают сразу несколько вентиляторов с различными характеристиками. 90-миллиметровые кулеры установлены на верхней панели и работают на выдув. Холодный воздух поставляет 120-миллиметровый вентилятор в передней части корпуса. Еще один такой же кулер, находящийся сзади, должен вытягивать горячий воздух из компьютера. По утверждению производителя, уровень шума этой системы не превышает 19db. В корпусы, предназначенные для Quad FX, устанавливаются блоки питания мощностью от 850 до 1200W. Thermaltake Armor Extreme Edition имеет четыре пятидюймовых отсека, из них пять предназначены для внутренних устройств. Корпусы весят чуть больше 16 кг, а его их стоимость зависит от комплектации.

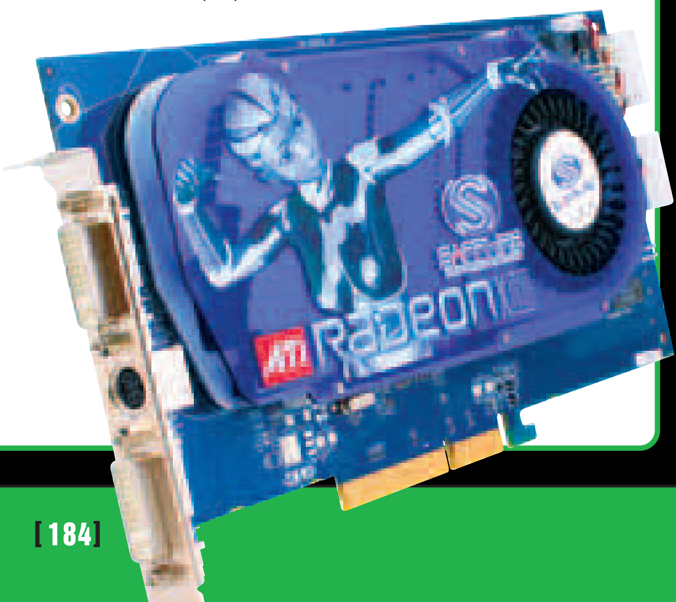
Голубая молния

Компания **Kingston Technology** обновила линейку быстрой памяти *HyperX*. Такие модули в первую очередь востребованы энтузиастами и оверклокерами. Новые модели линейки HyperX работают на частотах 1.15 (PC9200) и 1.2GHz (PC9600), имеют значение задержек 5-5-5-15 и напряжение питания от 2.3 до 2.35В.
Обе новинки выпускаются в двух модификациях: 512Mb и 1Gb. Рекомендованные цены на память составляют от $137 за модуль 512Mb PC9200 до $525 за набор из двух гигабайтных планок PC9600.



Дело AGP живет и процветает

С каждым днем обладателей компьютеров с шиной *AGP* становится все меньше. Производители видеокарт нечасто балуют их новинками на основе последних графических процессоров. Однако и на улице AGP случаются праздники. Компания **Sapphire Technology** выпустила для устаревшей шины видеоускоритель на базе графического процессора *ATI Radeon X1950 PRO*. Благодаря этому ускорителю пользователям компьютеров с шиной AGP стали доступны экстремальные режимы современной 3D-графики, в том числе *HDR* с антиалиасингом. Графический процессор новой видеокарты работает на стандартной частоте 580MHz, 512Mb памяти *GDDR3* – на 1400MHz. *Sapphire X1950 PRO AGP* поддерживает максимальное разрешение 2560x1600 точек.



Смертоносная мышка

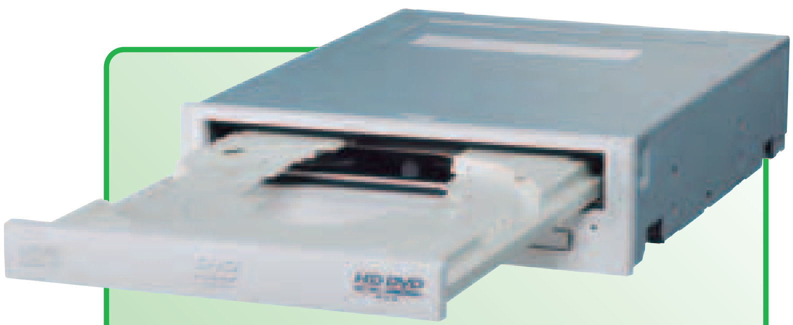
Геймерские мыши по праву можно назвать самым кровавым компьютерным аксессуаром. Свою новую мышь компания **Razer** красноречиво назвала *DeathAdder*. Это первый манипулятор с сенсором третьего поколения. Его максимальное разрешение составляет 1800 dpi, а частота опроса – 1kHz. При отрыве мыши от поверхности сенсор практически сразу отключается. У новинки есть пять программируемых кнопок, которые мгновенно реагируют на прикосновение. Корпус мыши выполнен из прорезиненного пластика, а нижняя поверхность имеет тефлоновое покрытие.
Компания утверждает, что в разработке и тестировании Razer DeathAdder принимали участие более тысячи геймеров. Судя по всему, среди них не оказалось ни одного левши – мышь подходит только для правой руки. Заявленная цена Razer DeathAdder в лучших традициях «специальных предложений» составляет $59.99.





Ограничениям – нет!

Не так давно компания **NVIDIA** уже представила новую линейку графических чипов *GeForce 8800*. Сегодня на рынке предостаточно предложений видеокарт на базе NVIDIA *GeForce 8800 GTX / GTS*. Но все они практически одинаковые и отличаются лишь системой охлаждения и комплектом поставки, так как все графические акселераторы производятся на одном заводе, а партнеры NVIDIA лишь покупают готовые видеокарты и продают под своим именем. Производителям ускорителей запрещено изменять рабочие частоты новых *GPU*. Компания решила пойти навстречу своим партнерам и планирует в январе 2007-го года разрешить заводской разгон новых GeForce. Несомненно, это радостная весть не только для партнеров NVIDIA, но и для всех поклонников трехмерной графики. Уже в январе-феврале на рынке должны появиться интересные видеоадаптеры на базе разогнанных NVIDIA GeForce 8800 GTX / GTS. Ведь уже известно, что новый GPU обладает отличным разгонным потенциалом. Скандинавский оверклокер Kinc, используя систему охлаждения на базе жидкого азота, разогнал GeForce 8800 GTX почти вдвое – до частоты 993Mhz (штатная частота GPU – 575Mhz).



Первый среди равных

Компания **Buffalo** выпустила оптический привод стандарта *HD-DVD*, предназначенный для установки в персональные компьютеры. До сих пор подобные устройства продавались только в составе готовых систем. *Buffalo HDV-ROM2.4FB* можно купить отдельно от компьютера. Новинка работает с однослойными и двухслойными носителями форматов HD-DVD и *DVD±R/RW*. Диски HD-DVD читаются со скоростью 2.4x, или 10708.8 кб/с.

В комплекте с приводом поставляется специальная версия программы ***Cyberlink PowerDVD***, работающая с носителями нового формата. Ощутить все прелести видео высокого разрешения смогут лишь пользователи довольно быстрых компьютеров. Минимальные системные требования Buffalo HDV-ROM2.4FB: процессор *Pentium D 3.2GHz* и 1Gb оперативной памяти. Заявленная стоимость устройства – $340. Это более чем в два раза ниже цены HD-DVD привода от **HP**, который также должен появиться в этом году. Интересно, что у Buffalo HDV-ROM2.4FB есть все шансы стать первым устройством в своем классе. Привод *NEC HR-1100A*, анонсированный еще в сентябре, так и не появился на прилавках компьютерных магазинов.

Этот чудный USB

Из нового USB/FireWire-концентратора от компании **LaCie** при желании можно сделать осьминога, ромашку или рыбу-кита – все зависит от вашей фантазии. Специалисты из французской студии Ora-Ito, разрабатывавшие дизайн *LaCie Huby*, разместили четыре порта *USB 2.0* и два *FireWire 400* на соединениях, которые изгибаются в любую сторону. О работе того или иного порта сигнализирует светодиод соответствующего цвета. Кроме того, LaCie Huby оборудован яркой лампой и вентилятором.

Устройство, безусловно, украсит рабочий стол и будет чрезвычайно полезным. Компания планирует начать продажи LaCie Huby с нового года. Заявленная стоимость концентратора – $80.



Большая память

Новейшая операционная система ***Microsoft Windows Vista*** требует значительных системных ресурсов. В том числе ей необходим большой объем оперативной памяти. Компания **G.Skill** это хорошо знает и делает все, чтобы компьютеры пользователей были готовы к Vista на 100%. В декабре G.Skill представила новые модули оперативной памяти *G.Skill DDR2-800 MQ* и *G.Skill DDR2-667 MQ*. Частотами в 800 и 667MHz сегодня никого не удивишь. Восхищение вызывает объем модулей – 2Gb. Одной планки такой памяти хватит для нормальной работы любой версии Windows Vista. Компания G.Skill планирует продавать новинку как отдельно, так и специальными наборами из двух модулей, протестированных для работы в двухканальном режиме. Сегодня 4Gb оперативной памяти, работающие в одном компьютере, все еще экзотика. Но в следующем году, предсказывают специалисты из G.Skill, это может стать отраслевым стандартом.



ПРЕДЕЛЬНАЯ МОЩНОСТЬ

Тестирование блоков питания мощностью 500W

Текст: Евгений Попов

Методика тестирования

В тесте было задействовано модифицированное автором устройство под названием *PowerCheck 3.1*, разработанное компанией **Formoza**. Данный девайс работает через LPT-порт и способен при помощи специального программного обеспечения устанавливать ток нагрузки по любому из четырех каналов с положительными напряжениями, одновременно измеряя напряжения на этих каналах. После чего по максимальному отклонению от номинала определяется класс устройства – «брак», первый или второй.

ЧТО мы тестировали

- **Chieftec CFT-500W**
- **Zalman ZM400B-APS**
- **Hiper HPU-4S435-PU**
- **Cooler Master RS-450-ACLY Real Power 450W**
- **FSP Group ZEN FSP400-60TNF**
- **Thermaltake W0093-RE TR2-500W**
- **Seasonic S12 500W**
- **Floston LXHP-500W**

Все рассматриваемые устройства соответствуют узкому классу мощности – от 400 до 500Вт. На сегодняшний день это наиболее востребованные блоки в связи с возросшими требованиями мощнейших игровых станций.

Выбираем блок питания

Компьютер – это единая система, где все составляющие не только взаимосвязаны, но и одинаково важны. Выход из строя даже самого малого элемента может повлечь за собой не только сбой, но и перегорание прочих комплектующих. Посему советуем со всей ответственностью подходить к вопросу выбора блока питания. Многие пользователи не уделяют должного внимания БП. В большинстве своем весь бюджет, выделенный на домашний компьютер, уходит, в зависимости от потребностей покупателя, на память, процессор и видеокарту. А на оставшиеся деньги (и вообще остается ли!?) покупают корпус со встроенным источником питания. Поверь, такой подход наименее выгоден для твоей системы. Ведь перегоревший через полгода блок может увлечь на тот свет и процессор, и материнскую плату. Скупой платит дважды – в нашем случае эта пословица верна как никогда.

При выборе БП в первую очередь стоит обратить внимание на мощность. Здесь логика простая – чем больше цифра, тем лучше. Однако это не гарантирует работу источника питания на заявленных производителем мощностях. Тем не менее, стоит учесть потребности самой системы. Как это ни парадоксально, компьютер среднего уровня потребляет в среднем 250–300Вт электроэнергии. Если в компьютере установлена графическая плата категории hi-end, то этот порог увеличивается. Производители графических адаптеров рекомендуют использовать с топовыми видеоплатами блоки питания мощностью не менее 400Вт. Однако если в твоей системе изо всех сил трудится *NVIDIA GeForce 6600 GT* или *ATI Radeon X800 GTO*, то блока мощностью 350Вт вполне достаточно.

Обратим внимание еще на один аспект, позволяющий не только избежать покупки дорогого блока питания, но и увериться в надежности приобретаемого устройства – это активная коррекция мощности. Об этом чуть ниже.

Технический аспект

Импульсные источники питания изготавливаются по единому стандарту. Если БП соответствует предъявленным требованиям, то производитель может смело выпускать его в продажу. Последней версией стандарта для компьютерных источников питания является единая спецификация ATX12V 2.03. Убедись при покупке, что блок соответствует данному стандарту. Данный стандарт не обязывает производителей производить аттестацию устройств – он является всего лишь сводом необходимых рекомендаций, наподобие ГОСТа. Стандарт ATX12V 2.03 предъявляет определенные требования к выходному напряжению (DC Output) и КПД. Сами блоки можно разделить на два типа – с активной коррекцией мощности (*active PFC*) и с пассивной (*passi-*

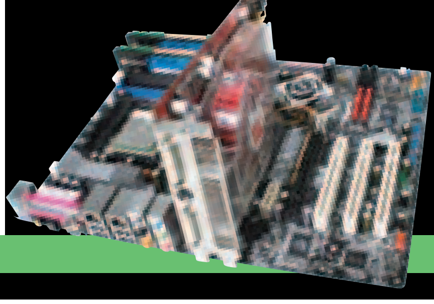
ve PFC). Бывают, конечно, блоки вообще без PFC, однако рекомендуем воздержаться от приобретения подобного рода «изделий». Различие между технологиями коррекции состоит в том, что на блоках с пассивными PFC сильнее ощущается просадка напряжения. Причем демонстрируется более низкий коэффициент мощности, который слабо зависит от нагрузки. Представленные свойства сильно сказываются на качестве работы импульсного источника питания. Вообще достаточно сложно на глаз определить качество блока питания. В конце концов, это не колбаса. Советуем внимательно читать обзоры и сводные тестирования, проводимые специалистами – только с помощью специального оборудования можно проверить возможности того или иного БП.
Между тем, при эксперименте мы особое внимание уделим такому физическому параметру, как эффективность работы, или, по-научному говоря, КПД (коэффициент полезного действия). Как известно из курса общей физики, чем выше КПД рассматриваемого блока, тем меньше энергии тратится впустую и превращается в тепло. В свою очередь, меньший нагрев влечет за собой снижение скорости вращения вентиляторов, используемых в блоках для охлаждения. Вследствие этого факта снижается уровень шума, что немаловажно при создании бесшумного ПК. Заметим, что при меньшем тепловыделении увеличивается срок службы компонентов блока питания. При этом существуют определенные ограничения на КПД – не ниже 68% при максимальной нагрузке и не ниже 56% при минимальной.

Как работает блок питания?

Каждый блок питания, вне зависимости от мощности, внешнего вида и функциональности состоит из следующих ком-

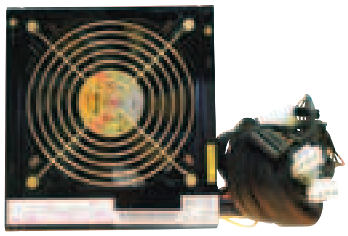
ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Процессор:** 2.21GHz, AMD Athlon 64 3500+ (Venice, Socket 939)
- **Кулер:** Glacialtech Igloo 7200 Light
- **Оптический привод:** ASUS DRW-1608P2S
- **Материнская плата:** Albatron K8SLI
- **Память:** Corsair Value Select (VS1GBKIT400), 2 x 512Mb
- **Винчестер:** 2 x Seagate Barracuda 7200 rpm, IDE, 80Mb
- **Графическая плата:** ASUS EN7800GT, 256Mb
- **Нагрузочный LPT-Блок:** Formoza PowerCheck 3.1











Cooler Master RS-450-ACLY Real Power 450W

$105

Данный блок изготовлен компанией Cooler Master и создан в соответствии со стандартом ATX V.2.01. Что касается внешнего вида, то блок окрашен в черный цвет, а решетка, как и во многих блоках от Cooler Master, золотистая. Особенностью данного блока является наличие в комплекте индикатора загрузки – 3.5" панели. Прилагаемый девайс питается от отдельной линии блока. Пайка нареканий не вызывает, а компоновка элементов достаточно плотная. Четырехконтактные разъемы оснащены защелками, а вентилятор – яркой подсветкой.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Заявленная мощность, Вт:	450
Стандартных разъемов MOLEX (4 контакта), шт:	7
Количество SATA-разъемов, шт:	2
Количество FDD-разъемов, шт:	2
PCI-Express (6 контактов), шт:	1
Основной разъем, контактов:	20 + 4



FSP Group ZEN FSP400-60TNF

$80

Данное устройство использует пассивную систему охлаждения, благодаря которой блок абсолютно бесшумен. Стоит обратить внимание на то, что одна из стенок блока представляет собой радиаторную решетку, которая играет роль теплоотвода без тепловых труб. Корпус устройства окрашен в синий цвет. Боковые стенки оснащены мелкой перфорацией, а на задней панели присутствует переключатель с подсветкой. Все кабели находятся в черной сетчатой оплетке. Схема активного PFC распаяна полностью; монтаж элементов достаточно аккуратен.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Заявленная мощность, Вт:	400
Стандартных разъемов MOLEX (4 контакта), шт:	6
Количество SATA-разъемов, шт:	2
Количество FDD-разъемов, шт:	1
PCI-Express (6 контактов), шт:	нет
Основной разъем, контактов:	20 + 4

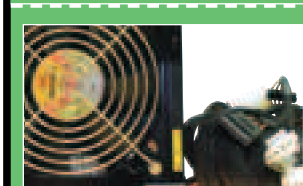


Thermaltake W0093-RE TR2-500W

$85

Блок выглядит достаточно стильно, однако особых изысков в оформлении не наблюдается. Корпус глянцевый, так что будь аккуратен – на поверхности могут остаться пятна. Схема PFC, к сожалению, только лишь пассивная. В процессе работы девайс показывает себя как достаточно тихое устройство, однако при больших нагрузках вентилятор явно дает о себе знать. Сам блок собран на одной схеме, дополнительно имеется лишь распайка на разделение каналов. Дополнительным охлаждением занимаются два небольших радиатора.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Заявленная мощность, Вт:	500
Стандартных разъемов MOLEX (4 контакта), шт:	8
Количество SATA-разъемов, шт:	4
Количество FDD-разъемов, шт:	2
PCI-Express (6 контактов), шт:	1
Основной разъем, контактов:	20 + 4

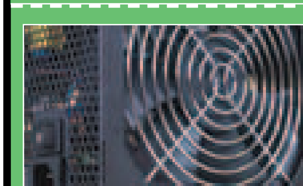


Seasonic S12 500W

$120

На упаковке данного устройства имеется наклейка "NVIDIA SLI Ready!", а значит, БП прошел сертификацию NVIDIA и оснащен двумя 6-контактными разъемами. Корпус выполнен из толстого металла черного цвета с шероховатым покрытием, причем подсветки не предусмотрено. Два Т-образных алюминиевых охладителя предохраняют от перегрева все элементы блока. Производитель включил в комплект отдельный модульный шлейф с двумя четырехконтактными коннекторами, однако все остальные линии не отсоединяются.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Заявленная мощность, Вт:	500
Стандартных разъемов MOLEX (4 контакта), шт:	9
Количество SATA-разъемов, шт:	6
Количество FDD-разъемов, шт:	2
PCI-Express (6 контактов), шт:	2
Основной разъем, контактов:	20 + 4



понентов: сетевой выпрямитель питания, генератор, трансформатор, низковольтный выпрямитель питания и стабилизатор. Столь сложная система связана с тем, что блок должен выполнять некоторые требования согласно размерам компьютерного корпуса. При этом значительный вес также будет обузой. Можно было бы использовать для компьютерного блока питания и обычный трансформатор, однако получить нужные напряжения для блока мощностью 500Вт из обычной электросети будет непростой задачей. Такой трансформатор будет обладать порядочным весом *(под десять килограммов – прим. ред.)*. В обычных компьютерных БП стоит компактный преобразователь с высокой частотой работы. Чем ниже частота преобразователя, тем массивнее должен быть трансформатор. С помощью выпрямителя напряжение от сети преобразовывается в нужную форму, а после заряжает конденсаторы фильтра. С помощью блока PFC, о котором говорилось ранее, сигнал очищается от помех и трансформируется в синусоиду с частотой около 100kHz. Далее напряжение понижается до 5 и 12В согласно требованиям определенных каналов блока. Обращая внимание на спецификации, помни о том, что производитель зачастую указывает на этикетке не реальную мощность устройства, а всего лишь пиковую. Непрерывная мощность блока обычно составляет 70% от пиковой. Однако ведущие производители импульсных блоков питания надувательством не занимаются – их девайсы способны выдерживать нагрузку на 20–25% выше, чем та, что указана в паспорте блока. По стандарту ATX 2.03 отклонение напряжений от заданного значения не должно превышать 5%.
В пределах данного отклонения компонентам системы ничего не грозит. Комфортный и безопасный режим работы верен для следующих отклонений: от 3.20 до 3.45В (для линии 3В), от 4.85 до 5.30В (для линии 5В) и от 11.80 до 12.5В (для линии 12В).

Охлаждение

Каждый блок питания оснащен охлаждающими устройствами. Некоторые компоненты внутренней системы БП сильно греются – с такими мощностями это и неудивительно. Многие производители стараются найти идеальный баланс между эффективностью охлаждения и шумностью. Ни для кого не секрет – блоки питания зачастую являются самыми шумными компонентами системы.
В дорогих блоках предусматриваются специальные схемы (блоки термоконтроля) для работы с вентиляторами. В зависимости от нагрузки в текущий момент времени скорость вращения вентилятора может изменяться в большую или мень-

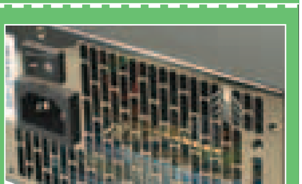


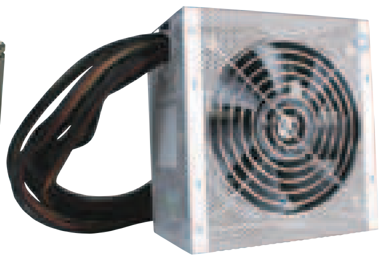
Floston LXHP-500W

$75

Единственный модульный блок в нашем обзоре представляет собой стильное устройство в глянцевом корпусе с подсветкой. Все провода, включая основной ATX/BTX кабель, отстегиваются, что позволяет не забивать лишними проводами систему. Сам блок способен работать в широком диапазоне напряжений – от 88 до 250В. Такой разброс позволяет устройству бороться с падениями или скачками напряжений в сети. Работает устройство очень тихо. В зависимости от нагрузки на блок вентилятор может изменять скорость вращения.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Заявленная мощность, Вт:	500
Стандартных разъемов MOLEX (4 контакта), шт:	6
Количество SATA-разъемов, шт:	2
Количество FDD-разъемов, шт:	2
PCI-Express (6 контактов), шт:	1
Основной разъем, контактов:	20 + 4



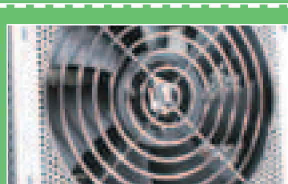


Hiper HPU-4S435-PU

$62

Устройство обладает серебристым корпусом с перфорацией для дополнительного доступа воздуха извне. Вентилятор небольшой, но обеспечивает качественную вентиляцию и должный уровень охлаждения. Отдельно распаяна схема активной коррекции мощности. Дополнительно внутрь были установлены две алюминиевые пластины для обеспечения лучшего температурного режима. Все кабели заключены в сетчатые оплетки. Подсветки не предусмотрено; после десяти минут работы катушки начинают заметно свистеть.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Заявленная мощность, Вт:	435
Стандартных разъемов MOLEX (4 контакта), шт:	6
Количество SATA-разъемов, шт:	2
Количество FDD-разъемов, шт:	2
PCI-Express (6 контактов), шт:	1
Основной разъем, контактов:	20 + 4





Zalman ZM400B-APS

$86

Модель отличается весьма низким шумовым порогом, не превышающим 32dB при максимальной нагрузке, а при нормальной работе показывает вовсе 20dB. Достигается такой эффект путем установки двух массивных алюминиевых радиаторов и небольшого 80-миллиметрового вентилятора. В комплекте пользователь найдет переходник с 20 контактов на 24 для разъема питания на материнской плате и специальную фишку – мульти-коннектор ZM-MC1 для подключения нескольких 5В вентиляторов через один 12В периферийный разъем.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Заявленная мощность, Вт:	400
Стандартных разъемов MOLEX (4 контакта), шт:	8
Количество SATA-разъемов, шт:	2
Количество FDD-разъемов, шт:	2
PCI-Express (6 контактов), шт:	нет
Основной разъем, контактов:	20





Chieftec CFT500W

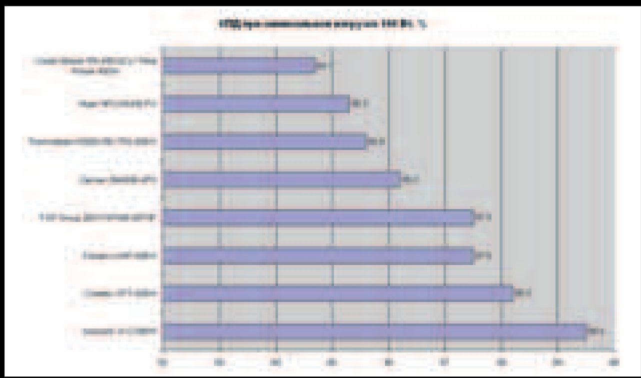
$85

Корпус устройства выкрашен в черный цвет. Вентилятор на боковой стенке изготовлен компанией Protechnic и, надо заметить, шумит порядочно, особенно при высоких нагрузках. На задней стенке имеется свитч с подсветкой и сотообразная перфорация. Все шнуры блока заключены в черную оплетку. В данном блоке предусмотрена схема активной коррекции мощности. Для дополнительного охлаждения установлена пара массивных радиаторов. Для лучшего тока воздуха между радиаторами присутствует специальная скоба.

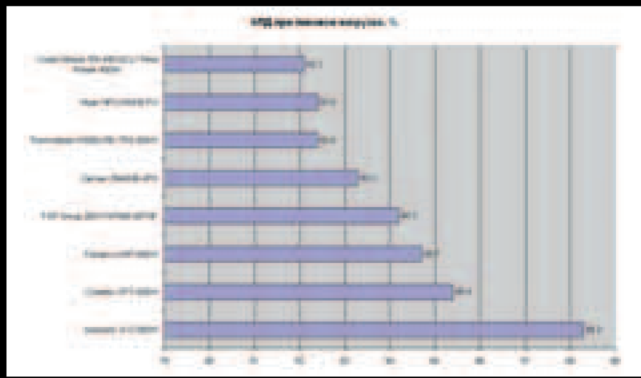
ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Заявленная мощность, Вт:	500
Стандартных разъемов MOLEX (4 контакта), шт:	7
Количество SATA-разъемов, шт:	4
Количество FDD-разъемов, шт:	1
PCI-Express (6 контактов), шт:	2
Основной разъем, контактов:	20 + 4



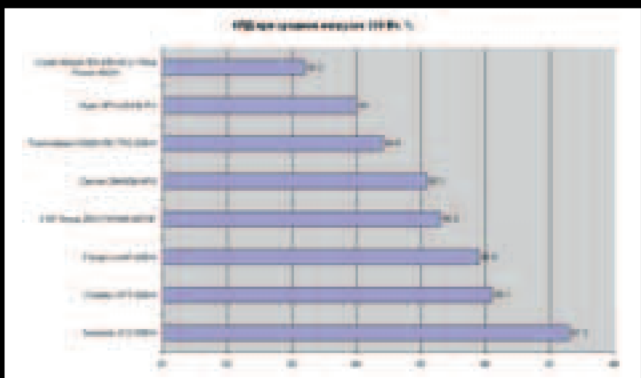
Результаты тестирования



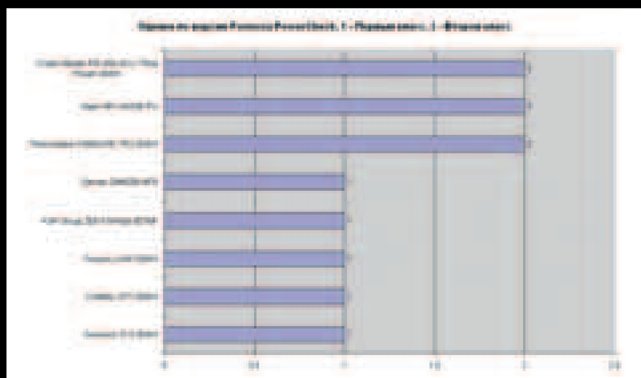
КПД_Мин: Устройства были подвержены нагрузке мощностью 100Вт. Ее можно считать минимальной при условии, что компьютерная система среднего класса потребляет около 250–300Вт. Все источники питания справились с заданием более чем успешно.



КПД_Пик: Нагрузочный стенд способен подавать сигнал на блок питания с точностью до ватта. Каждый источник питания в тесте был нагружен в соответствии с указанной в паспорте рабочей мощностью. Позиции конкурсантов сохраняются, однако результат уже не так высок.



КПД_Ср: В данном случае мы проверяли блоки на эффективность работы при нагрузке в 250Вт. Столько же «кушает» и среднестатистический домашний компьютер. Надо сказать, что позиции блоков остались на прежнем уровне – блок Seasonic S12 по-прежнему лидер тестирования.



Класс: Класс устройства проверялся с помощью специального программного обеспечения поставляемого с установкой. Программа подавала нагрузки по своему усмотрению, после чего выносился вердикт. Стоит отметить, что ни одного «бракованного» устройства не выявлено.

Благодарим компанию НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(495)974-3333, http://www.nix.ru) за предоставленное для теста оборудование.

шую сторону. В большинстве блоков стоят массивные 120-миллиметровые вентиляторы. В старых, дешевых блоках устанавливались 80-миллиметровые вертушки, однако сомневаться в их эффективности не приходится.
Существует еще одна система обдува компонентов, а именно турбинная. Два 80-миллиметровых вентилятора расположены друг напротив друга – поток воздуха из корпуса выбрасывается такой системой за пределы устройства. Такая схема охлаждения наиболее эффективна, однако шум, издаваемый парой вентиляторов, может прийтись не по душе наиболее трепетным гражданам. Несмотря на разномастные вертушки, производители не брезгуют устанавливать радиаторы в свои блоки. Обычно это алюминиевые пластины небольшой толщины, которые используются как каркас для дополнительных схем блока. Медные охладители в блоках питания нам еще не встречались – это дорого, да и эффективность от такого охлаждения не намного выше.
В качественных блоках используются толстые ветвистые радиаторы. Такой подход позволяет улучшить обтекание воздухом и позволяет использовать вентилятор слабее и тише. Для любителей полной тишины в ассортименте некоторых производителей предусмотрены бесшумные блоки питания.
В конструкции охлаждения используются тепловые трубки, а стенки корпуса порой играют роль радиаторных решеток. Такой блок есть и среди конкурсантов нашего тестирования. Однако такие блоки редко выдерживают высокие нагрузки. Источники питания высокой мощности с пассивным охлаждением слишком дорого стоят и достаточно редки на российском рынке в связи с малым спросом.

ACER AL2051W
Удачная экранизация

Текст: Антон Большаков

ПОДКЛЮЧЕНИЕ

Монитор соединяется с компьютером через разъемы D-Sub и DVI. Также с обратной стороны у Acer AL2051W есть аудиовход для воспроизведения звука на встроенных колонках. Производитель говорит о двух стереодинамиках и маленьком сабвуфере. В действительности встроенный звук не способен обеспечить полноценное воспроизведение низких частот. В остальном – твердая четверка в своем классе.

КАРТИНКА

Размер дисплея – 20". Тестовый монитор Acer AL2051W – широкоформатный, 16:10, но в продаже можно встретить и Acer AL2051Ws с соотношением сторон 4:3. Картинка на экране насыщенная и четкая, отчасти благодаря глянцевому покрытию поверхности дисплея. Тестирование показывает, что монитор передает верно синие оттенки, с красным же и зеленым есть небольшие проблемы.



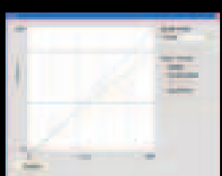
МАТРИЦА

Монитор относится к игровой серии. В его основе – TN-матрица с технологией Crystal Bryte и временем отклика 8мс. Производитель говорит о небывалой обзорности: 176 градусов по вертикали и горизонтали. Подтверждаем: картинку на экране Acer AL2051W видно идеально со всех сторон!

МЕНЮ

Меню монитора одинаковое у всех моделей Acer. Русского интерфейса у Acer AL2051W нет – возможно, это проблема единичного экземпляра, и в будущем меню переведут на русский язык.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ



Результаты тестирования обнадеживают – картинка отличается ровной цветопередачей, хотя красная и зеленая кривые имеют значительное отклонение. Ответственно заявляем: на нашей памяти немного мониторов с лучшим результатом! А потому Acer AL2051W заслуживает твердой четверки по пятибалльной системе оценки.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- Размер диагонали: 20"
- Соотношение сторон: 16:10
- Тип матрицы: TN
- Разрешение: 1680x1050 точек
- Встроенный звук: стереодинамики и низкочастотный динамик
- Время отклика: 8 мс
- Контрастность: 800:1
- Углы обзора по горизонтали и вертикали: 176˚
- Интерфейс: D-Sub (VGA), DVI.

ВИДЕОКАРТА ДЛЯ ИГР

FOXCONN GEFORCE 7950 GT (FV-N79GM3D2-HP 512)

Текст: Евгений Попов

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

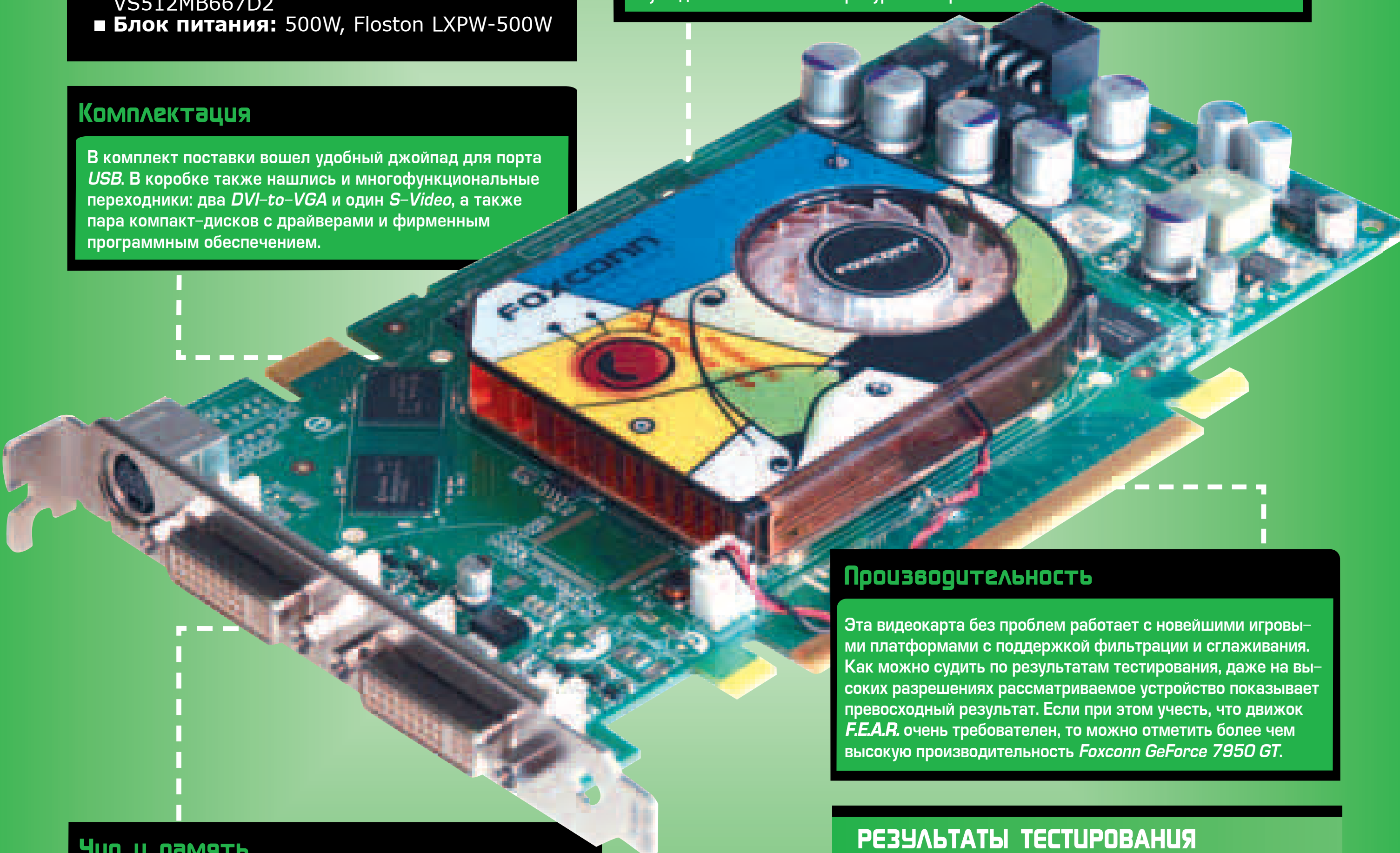
- **Процессор:** 2.13, Intel Core 2 Duo E6300
- **Системная плата:** MSI P965 Neo-F
- **Винчестер:** Seagate 160GB 7200.9 SATA
- **Память:** 2 x 512Mb, Corsair VS512MB667D2
- **Блок питания:** 500W, Floston LXPW-500W

Охлаждение

Радиатор установлен на графическом чипе. Он маленький, но целиком выполнен из меди. Вентилятор попросту прогоняет воздух сквозь тонкие ребра радиатора – этого вполне достаточно для охлаждения *7950 GT*. Нагретый воздух остается в корпусе, так что не следует забывать о дополнительном кулере в корпусе для снижения температурного порога.

Комплектация

В комплект поставки вошел удобный джойпад для порта *USB*. В коробке также нашлись и многофункциональные переходники: два *DVI-to-VGA* и один *S-Video*, а также пара компакт-дисков с драйверами и фирменным программным обеспечением.



Производительность

Эта видеокарта без проблем работает с новейшими игровыми платформами с поддержкой фильтрации и сглаживания. Как можно судить по результатам тестирования, даже на высоких разрешениях рассматриваемое устройство показывает превосходный результат. Если при этом учесть, что движок *F.E.A.R.* очень требователен, то можно отметить более чем высокую производительность *Foxconn GeForce 7950 GT*.

Чип и память

Видеокарта от компании **Foxconn** использует чип G71 – решение для видеокарт среднего уровня. Штатно графический процессор работает на частоте 550MHz. Также без модификаций работает и память – 700 (1400)MHz. Стоит выделить тот факт, что объем памяти *GDDR3*, установленной на данное устройство, эквивалентен 512Mb.

СПЕЦИФИКАЦИИ

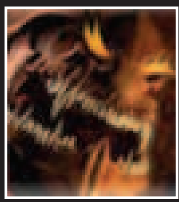
- **Графический процессор:** G71 (NVIDIA GeForce 7950 GT)
- **Частота кристалла:** 550MHz
- **Память:** 512Mb
- **Блоков пиксельных шейдеров:** 24
- **Блоков вершинных шейдеров:** 8
- **Тип памяти:** GDDR3
- **Шина памяти:** 256bit
- **Частота памяти:** 700 (1400)MHz
- **Техпроцесс:** 90nm
- **Цена:** $340

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Оценка видеокарты в синтетическом тесте 3DMark'05 нужна для сравнения с другими моделями – общий балл системы достаточно высок, если учесть то, что остальные комплектующие не принадлежат к категории hi-end устройств. В тестах F.E.A.R. уже можно по-настоящему оценить производительность графической подсистемы. Если у тебя монитор с большой диаганалью, 7950 GT позволит увеличить разрешение экрана (например, до 1600x1200 точек). Даже в этом случае играть можно будет без проблем – улучшать настройки графики (фильтрация, разрешение и сглаживание) можно вплоть до 30-ти кадров!

3DMark'05: 8175
F.E.A.R., 1280x1024: 91
F.E.A.R., 1280x1024 (4xAA, 16xAF): 72

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ



Привет, амиго! В новом 2007 году у наших читателей все те же вопросы. Основная проблема: подбор нового оборудования для апгрейда системы, следом идут вопросы о разгоне (*благо теперь есть соответствующая рубрика! - прим. ред*) и борьбе с ошибками Windows XP. Справиться со всем этим несложно, достаточно изучить наши ответы на ближайших двух страницах журнала.

Q **Здрасте! Есть система: AMD ATHLON XP 2600+, EPOX 8RDAEI, 512 Mb, NVIDIA GEFORCE FX 5600, 120Gb, БП 300W.**
1) Какие есть варианты апгрейда в пределах разумного (для меня это 6–8 тысяч рублей)?
2) Расскажите, пожалуйста, об *ALBATRON Geforce 6800 AGP*
3) Может, это глупый вопрос, но как все-таки устроен процессор?
4) Есть интернет 100 Мбит/сек и локальная сеть с такой же скоростью соединения, сетевая карточка встроенная. Есть ли смысл брать отдельную карточку?
С уважением, Benzin

A Здоров! Ух, как много вопросов! Отвечаем:
1) Конечно, пора полностью менять свой системник, т.к. начинка его откровенно старовата. Но раз ты спросил, то вот ответ. Можно нарастить объем оперативной памяти до 1Gb и сменить видеокарту, например, на *MSI GeForce 7600GS AGP 256Mb.* Возможно, потребуется заменить блок питания на более мощный.
2) Видимо, тебя интересуют технические характеристики. Пожалуйста: графический процессор *NVIDIA GeForce 6800 (NV40),* техпроцесс 0.13мкм, частота графического ядра 325MHz, тип памяти *DDR*, частота видеопамяти 700MHz, есть необходимость дополнительного питания и термодатчик, разъемы *DVI, D-Sub,* TV-out, число пиксельных/вершинных конвейеров 12/5, поддержка пиксельных/вершинных шейдеров версии 3.0, аппаратная поддержка ***DirectX 9.0c.***
3) Чтобы ответить на этот вопрос, нужна отдельная статья, в рамках нашей рубрики это сделать невозможно.
4) Покупать отдельную сетевую карту смысла нет, встроенного сетевого контроллера вполне достаточно.



■ Сетевой порт на материнской плате заменяет внешнюю PCI-карточку абсолютно во всем!

Q **Привет! Поставил себе новую видеокарту – *AGP 8X GF7600GS* от *Gigabyte*, теперь каждый раз при включении компьютера появляется сообщение: «Программа NVIDIA System Sentinel обнаружила, что видеоплате не хватает электропитания», и далее написано: «Чтобы предотвратить повреждение оборудования или блокировку системы, производительность графического процессора понижена до безопасного уровня». Это из-за того, что видеокарта подключена в разъем 4X вместо 8X или слабого БП?**
И как это исправить? Система: *ABIT BD7II*, 400/533MHz System Data Bus, Chipset *Intel 82845E(MCH)+82801DB(ICH4)*, *AGP 4X 1.5V*, *P4 socket 478 2.4MHz*, 512Mb RAM, БП 350W, XP SP2. Очень жду ответа.
Иван Иванькин

A И тебе привет, Иван! Сначала проверь, подключено ли дополнительное питание в разъем на видеокарте. Если да, то попробуй заменить кабель питания на другой, свободный. Если это не поможет, тогда готовься покупать более мощный блок питания. При выборе БП обрати внимание на продукцию мощности от 430W, тебе должно хватить. Удачи!

Q **Привет, «PC ИГРЫ» и вся его многоуважаемая редакция! У меня такой вопрос, мы с другом играем в игры через телефонную линию. Я на своем компьютере выбираю «установить прямое подключение к другому компьютеру», а друг – «подключиться к сети на рабочем месте». Скорость не ахти какая, но играть можно. Вопрос: надо ли за это платить деньги, и если надо, то сколько? Заранее спасибо!**
Дима

A Привет, Дима! По существующим правилам в нашей стране местным АТС не запрещено взимать дополнительную плату за пользование модемом и факсом, однако АТС обязана заранее оповещать своих клиентов о времени регистрации и платеже за них. Вывод: пока тебе не пришло уведомление о том, что за модем надо платить, ты можешь пользоваться им свободно. Устойчивого коннекта!

Q **Здравствуйте, уважаемая редакция! У меня огромная проблема. Недавно я заметил, что создаваемые мной файлы и папки окрасились в зеленый цвет, изменился цвет шрифта. Виной всему галочка в свойствах файла, которая стоит напротив «Шифровать содержимое для защиты данных». Я ее снял, но последующие файлы создаются с отмеченной галкой. Как быть?**
Кирилл

A Здравствуй, Кирилл. Сейчас мы тебе поможем. На самом деле все просто. Ты убираешь атрибут «Шифровать содержимое для защиты данных» с файлов, а надо убрать этот атрибут с папки. Для этого нажимаешь правую кнопку мыши на шифрованной папке, далее «Свойства», затем «Другие» и убираешь атрибут «Шифровать содержимое для защиты данных». Жми ОК и «Применить», после этого отмечаешь маркером «К этой папке и ко всем вложенным в нее файлам и папкам». Если у тебя несколько шифрованных папок, то ты можешь снимать ненужный атрибут сразу с нескольких папок, предварительно выделив их.

Q **Здравствуйте, дорогая редакция журнала «PC ИГРЫ». Пишет ваш постоянный читатель, а все из-за того, что появилась маленькая проблемка (попросту вас беспокоить не хотелось!), хотя это и проблемкой назвать нельзя, скажем так, вопрос. Жизнь моя протекает в маленьком городке-герое Можайск. Так смысл в том, что, работая в одном из компьютерных клубов города администратором, я очень сильно подсел на MMORPG, а точнее говоря, *Lineage II*. К сожалению, клуб закрыли, и остался я без широкополосного доступа в сеть.**
Вопросы:
1) Имеется в хозяйстве старый win-модем неизвестного происхождения, у которого на чипе написано *Agere 1646T00 REA 12 01485 4623543*, где найти для него последний драйвер?
2) Какую программу посоветуйте вы для оптимизации dial-up соединения?
3) И возможно ли от модема добиться задержек (ping), не превышающих 150мс, для более-менее комфортной игры? Жду скорого ответа.
С уважением,
Беслик Александр aka madman

A Здравствуй, наш постоянный читатель! У тебя 3 вопроса, у нас – 3 ответа.
1) Последнюю версию драйвера к своему антикварно-раритетному модему можешь скачать по следующей ссылке **ftp://ftp-driver:s5dkf34jbg@ftp2.nix.ru/download/drivers/only_from_www.nix.ru/communication/lucent/agere/modem830.exe**
2) Программка называется ***Lucent WinModem Tune***, и вот ссылка для скачивания: **http://www.softp.ru/?sec_id=127&id=8093&dl=1**
3. А вот добиться желаемой задержки, как нам видится, будет невозможно.

Q Здравствуйте! Купил лицензионную *FIFA 07* от SoftClub, которая тормозит на моей системе. Но, судя по системным требованиям игры в журнале и на коробке, игра должна на моем компьютере летать и порхать. Что можно сделать для увеличения производительности? Конфигурация: *Intel Celeron 2.0GHz, 1024Mb DDR, XFX GeForce 6600GT.*

Евгений Никитин

A Здравствуй, Евгений! Да, минимально необходимые требования для запуска игры действительно не впечатляют, но это не значит, что в этом случае игра будет идти с приемлемой скоростью. Итак, для начала попробуй в настройках графики умерить свои потребности в качестве картинки (я даже не говорю о том, что драйверы видеокарты должны быть новыми!). В принципе, найти оптимальные настройки графики для твоей системы можно. Поменьше разрешение экрана и деталей. Это то, что касалось программной части. Что касается железа, то тут нет предела совершенству. Ведь Celeron не игровой процессор. Имеет смысл подумать о приобретении процессора *Pentium IV*. Удачной игры!

Q Здравствуйте, поддерживает ли материнская плата *Asus P5WD2-E Premium* процессоры *Intel Core 2 Duo*? Спасибо.

Troy

A Здравствуй! На короткий вопрос есть короткий ответ. Твоя плата, к сожалению, не поддерживает процессоры Intel Core 2 Duo, а только *Intel Pentium EE/Pentium D.*

Q Здравствуйте, собираюсь собрать компьютер: *Intel Pentium D 3.4GHz, ASUS P5B DeLuxe, Sapphire ATI RADEON 1800XT.* Какие память (производитель, объем), жесткий диск, БП и корпус вы посоветуете приобрести?

}{@KeR

A Здравствуй! К сожалению, ты не указал ценовой диапазон, так что будем рассматривать 2 варианта: лучшее и бюджетное. Отличным приобретением станет память DDR2 *Super Talent T800UX2GC4* – это комплект из 2-х планок по 1Gb каждая. Также обрати внимание на продукцию **Corsair**. Под этим брендом продается очень хорошая и быстрая память. С ней ты можешь попробовать разогнать свой компьютер. В качестве бюджетных вариантов можно взять **Samsung** или **Kingston**. Думаю, что объем памяти должен быть 2Gb. По крайней мере сейчас это самый оптимальный вариант для мощных игровых систем. Если же денег недостаточно, устанавливай 1Gb. Скорость памяти куда важнее ее объема! В качестве жесткого диска рекомендую тебе *Seagate ST3320620AS* объемом 320Gb. Весь твой новый компьютер просто обязан быть в отличном корпусе, например, Tharmaltake Aguila VD1430BNSE с блоком питания на 430W. В качестве бюджетного варианта обрати внимание на корпуса **Inwin**, с блоками питания от 430W. Удачного приобретения!

Q Здравствуйте! У меня есть TV-тюнер *AverMedia AverTV USB 2.0 Plus.* Проблема в том, что даже после 10-ти минут просмотра звук и изображение начинают немного не совпадать. А после 2-х часов вообще разница секунд 40. Пробовал разные версии программного обеспечения и драйверов (не только для тюнера), – без результата. Все нанадолго встает на свои места до того, как выключишь тюнер с пульта. Мой компьютер: *MB-Gigabyte 8IPE1000-G rev2.0, P4-2400MHz HT* (overclocked 3260MHz), RAM 1Gb *Hynix, ASUS GF5700* 128Mb (overclocked), *Creative SB Audigy 2 ZS, 2 Seagate* 160Gb, 80Gb *SATA, DVD NEC, CD-RW TEAC, DVD-RW NEC.* Пожалуйста, помогите!

Артур Шайхутдинов

A Привет, Артур. Конечно, поможем. Попробуй вернуть штатные настройки производительности системы (выставить штатные частоты видеокарты) и проверить работу своего ТВ-тюнера в таком режиме. Если это не поможет, следует попробовать изменить параметры отображения в настройках ТВ-тюнера. Скорее всего, проблема в этом. Посоветовать, на какие именно пункты следует обращать внимание, мы не можем – в нашей тестовой лаборатории нет этого тюнера. Успехов!

Q Здравствуйте, о великие и ужасные! У меня возникла проблема с разгоном моего *Celeron D 2.26GHz.* Частота шины (133MHz) увеличивается лишь до 135MHz. При частотах свыше компьютер начинает глючить или совсем не включается. С охлаждением все в порядке (стоит *Ice Hummer IH-3775WV*), температура не поднимается выше 49 градусов. Моя система: Celeron D 2.26GHz, *ASRock P4VM800, PATRIOT PSD5124003* 512Mb PC3200 400MHz. Помогите, пожалуйста! Заранее спасибо!!!

SaharniyUtkonosik

A Привет! Вполне вероятно, что слабый разгонный потенциал твоей материнской платы не позволяет тебе добиться желаемых результатов. А возможно, твой процессор достиг максимума. Важно также сказать, что ядру модет просто не хватить питания для старта на более высоких частотах. Чтобы исключить такую возможность, необходимо зайти в настройки BIOS и выставить максимально возможное напряжение на кристалле процессора. Не беспокойся, вероятность повреждения системы таким образом крайне мала. Кроме того, есть мнение, что препятствовать увеличению частоты системной шины может оперативная память. Дело в том, что номинальная скорость работы модулей PATRIOT P505124003 составляет 400MHz. Именно поэтому перед тем как разогнать процессор, рекомендуется выбрать минимальную частоту работы памяти! И напоследок. По статистике в большинстве случаев твой процессор разгоняется более чем на 30% от номинальной тактовой частоты!

Q Здраствуйте. Я вам пишу по поводу винта. Мой вопрос: хотел узнать, подойдет ли жесткий диск *SATA I* на материнскую плату *SATA II*? Если да, то напишите, что для этого нужно сделать или приобрести? Также порекомендуйте сам жесткий диск, если подойдет, то *SATA II* на 250-300Gb по доступной цене. Заранее спасибо. С наилучшими пожеланиями из Детчина, Руслан (SP@UN)

A Привет, Руслан! С удовольствием отвечаем. На материнские платы с поддержкой SATA II одинаково устанавливаются и работают как жесткие диски SATA I, так и SATA-II. Проблем никаких! Но всегда нужно просить продавца проверить оборудование на работоспособность. Дело в том, что SATA-II обеспечивает обратную совместимость с устаревшими материнскими платами, а вот микропрограмма винчестера может иметь другое мнение на этот счет. По существу, это всего лишь теория – на практике мы не сталкивались с такими проблемами. В качестве рекомендации хочется предложить тебе жесткий диск *Seagate ST3320620AS* объемом 320Gb.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

hard_faq@pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА WWW.GAMELAND.RU

КОНФИГУРАЦИЯ

Текст: Антон Большаков

В этой рубрике мы предлагаем три игровых конфигурации для сборки нового компьютера. Почти каждую неделю снижаются цены на компьютерные комплектующие и появляются интересные новинки – спецификация даже самого недорогого ПК может измениться до неузнаваемости. А потому каждый месяц мы будем делать новую подборку. Обрати внимание, что рубрика готовится за месяц до выхода в продажу. Точная дата указана в конце страницы.

Все цены указаны по состоянию на 25 декабря 2006 года



МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

Компонент	Цена
Процессор: Intel Core 2 Duo E6600 (2.4GHz, 4Mb,ядро Conroe, LGA775)	$369
Материнская плата: ASUSTeK P5B Deluxe (P965)	$204
Оперативная память: Corsair 2 Gb KIT DDR-II PC-6400 (TWIN2X2048-6400PRO)	$384
Видеосистема: NVIDIA GeForce 8800 GTS 640Mb	$693
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200rpm SATA-II 320Gb 16Mb (3320620A)	$224
CD-привод: Samsung SH-S183A SATA 12x&18(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	$34
Звук: Creative Audigy4	$40
Итого:	$1948

Лучший игровой ПК. В продаже можно встретить процессор Intel Core 2 Duo E6700, но сейчас он слишком дорог, и устанавливать его смысла нет. Со всеми необходимыми задачами справится его младший и куда более доступный собрат. А вот без новейшей NVIDIA GeForce 8800 GTS никуда, в особенности если к этому ПК будет приобретен монитор с большой диагональю (от 21"). Для самой мощной конфигурации мы также выбрали дисковую RAID-систему. Установщик операционной системы потребует специальный набор драйверов, зато потом все игры будут грузиться намного быстрее!

Помни: для комфортной игры на большом мониторе (от 21") нужна видеокарта класса hi-end!

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

Компонент	Цена
Процессор: Intel Core 2 Duo E6400 (2.13GHz, 2Mb, LGA775)	$284
Материнская плата: EliteGroup P965T-A (P965)	$116
Оперативная память: два модуля Kingmax DDR-II 512Mb PC-6400	$160
Видеосистема: XFX GeForce 7900GT 470M 256Mb	$339
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200rpm SATA-II 320Gb 16Mb (3320620A)	$113
CD-привод: LG GSA-H12N IDE 12x&18(R9 10)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	$35
Звук: Creative Audigy4	$49
Итого:	$1096

Компьютер среднего уровня – как в плане цены, так и в отношении производительности. В будущем пользователь сможет обновить процессор, нарастить объем оперативной памяти до 2Gb, а также сменить видеокарту (скажем, на NVIDIA GeForce 8800).

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

Компонент	Цена
Процессор: Intel Pentium D 915 (2.8GHz, 2Mb, ядро Presler, LGA775)	$129
Материнская плата: MSI MS-7236 Neo3-F (i945P)	$96
Оперативная память: два модуля Kingmax DDR-II 512Mb PC-6400	$160
Видеосистема: ATI RADEON X850XT PE 256Mb	$202
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200rpm SATA II 200Gb 8Mb (SP2004C)	$72
CD-привод: DVD RAM & DVD±R/RW & CDRW SONY AW-G170A IDE	$32
Итого:	$691

Производительная конфигурация по доступной цене. Интересно, что материнская плата поддерживает процессоры с ядром Conroe. Нужно ли говорить, что установка Core 2 Duo и новой видеокарты класса hi-end поднимет производительность вдвое!



МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

Компонент	Цена
Процессор: ATHLON 64 X2 5200+ (2.6GHz, 2Mb, ядро Windsor, Socket AM2)	$352
Материнская плата: ASUS M2 Crosshair (nForce590 SLI)	$232
Оперативная память: Corsair 2Gb KIT DDR-II PC-6400 (TWIN2X2048-6400PRO)	$384
Видеосистема: ATI Radeon X1950XTX 512Mb	$554
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200rpm SATA-II 320Gb 16Mb (3320620A)	$224
CD-привод: Samsung SH-S183A SATA 12x&18(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	$34
Звук: Creative Audigy4	$40
Итого:	$1820

Самая мощная игровая конфигурация на базе процессора AMD. Конечно, в этот ПК можно было установить ATHLON 64 FX-62, но он слишком дорог и на момент подготовки рубрики отсутствовал в свободной продаже. На наш взгляд, X2 5200+ работает ничуть не хуже. А вот самую мощную видеокарточку от ATI установить следует – Radeon X1950XTX обеспечит непревзойденный уровень графики в играх и 3D-приложениях.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

Компонент	Цена
Процессор: ATHLON 64 X2 4200+ (AD04200, 2.2GHz, 1Mb, ядро Windsor, Socket AM2)	$190
Материнская плата: GigaByte GA-M57SLI-S4 (nForce 570SLI)	$135
Оперативная память: два модуля Kingmax DDR-II 512Mb PC-6400	$160
Видеосистема: Sapphire X1950XT 256Mb	$342
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200rpm SATA-II 320Gb 16Mb (3320620A)	$113
CD-привод: LG GSA-H12N IDE 12x&18(R9 10)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	$35
Звук: Creative Audigy4	$49
Итого:	$1096

Конфигурация среднего уровня с достаточно мощной видеокартой от ATI. Неизвестно, как долго проживет платформа AM2, но на сегодняшний день это единственное решение для процессоров AMD. Есть мнение, что такой компьютер сможет радовать своего владельца чуть больше года – потом придется добавить оперативной памяти и заменить процессор.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

Компонент	Цена
Процессор: ATHLON 64 X2 4200+ (AD04200, 2.2GHz, 1Mb, ядро Windsor, Socket AM2)	$190
Материнская плата: MSI MS-7260 K9N Neo-F (nForce 550)	$88
Оперативная память: два модуля Kingmax DDR-II 512Mb PC-6400	$160
Видеосистема: ATI RADEON X850XT PE256Mb	$202
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200rpm SATA II 200Gb 8Mb (SP2004C)	$72
CD-привод: DVD RAM & DVD±R/RW & CDRW SONY AW-G170A IDE	$32
Итого:	$744

Самая дешевая игровая конфигурация выдаст в играх 20–40 кадров в секунду (зависит от разрешения! – прим. ред.) с максимальными настройками графики практически во всех современных играх. Такой компьютер прослужит своему владельцу верой и правдой не более года, после придется пожертвовать виртуальными красотами и снизить уровень графических настроек. Наиболее вероятный апгрейд: замена процессора и видеокарты.

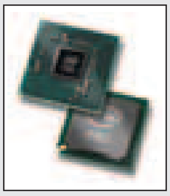
КАК УСТРОЕН INTEL P965

С выходом процессоров *Intel Core 2 Duo* перед разработчиками встал вопрос совместимости с уже существующим оборудованием. Первоначально для работы с новыми ЦП были рассчитаны материнские платы с адаптированной системной логикой *Intel X975*. Однако практически сразу компания **Intel** анонсировала чипсет *Intel P965*, предусмотренный для работы именно с процессорами Intel Core 2 Duo.



Текст: Евгений Попов

Первые материнские платы на чипсете Intel P965 были продемонстрированы на компьютерной выставке CeBIT 2006. Сам набор логики был официально представлен на выставке Computex в июне 2006 года. Производителем он позиционируется как решение для среднего класса систем на Intel Core 2 Duo. В первую очередь отметим, что новый чипсет стал более производительным, чем ранние версии. Рассматриваемый набор логики эффективнее работает в сфере энергопотребления, как и сам процессор Intel Core 2 Duo. В новом наборе логики Intel P965 реализована технология *Intel Fast Memory Access*, а также модифицированная магистральная архитектура контроллера-концентратора памяти *Memory Controller HUB* (сокращенно MCH), что позволяет данному чипсету эффективно работать с модулями ОЗУ и оптимизировать использование доступной пропускной способности. А значит, повысить общую производительность системы. Усовершенствованная архитектура также позволяет системной плате работать с модулями *DDR2* на частоте 800MHz. Рассматриваемый набор логики Intel P965 поддерживает работу системной шины на частоте 1066MHz. Отметим, что структура чипсета, как и прежде, двусхемная. То есть присутствуют северный (North Bridge) и южный (South Bridge) мосты. Посредством северного моста реализована поддержка двух интерфейсов *PCI-Express x16*. Однако поддерживать системы дуальной работы графических адаптеров вроде *CrossFire* или *SLI* изначально они не могут. При желании производителя компоновка платы портами PCI-E может быть изменена. Например, изготовитель может установить на устройство целых шесть PCI-Express x1 портов. Отдельно стоит сказать и о системе *Flex Memory*. Эта технология позволяет использовать в работе модули оперативной памяти разного объема с поддержкой двухканального режима. В наборе логики Intel P965 повсеместно используется южный мост с инженерным именем *ICH8/R*. Он способен поддерживать работу до 10 портов *USB*, 6 разъемов *SATA* для подключения жестких дисков, гигабитный сетевой контроллер и качественную звуковую поддержку в формате *HDA*. Однако в списке возможностей рассматриваемого чипсета отсутствует поддержка жестких дисков формата *PATA*, но многие производители сами реализуют на своих системных платах поддержку таких винчестеров посредством внедрения внешнего контроллера. Для офисных материнских плат разработчик изготовил еще одну версию чипсета – *Intel G965*. Он ничем не отличается от полноценной версии, кроме встроенного графического ядра *GMA 3000* с гибкой архитектурой и поддержкой работы ***Windows Vista*** на высоких скоростях обработки графических оболочек. В целом, набор логики Intel P965 является хорошим выбором для домашнего и игрового компьютера. Расстраивает только отсутствие поддержки контроллера *IEEE 1394* и *FireWire*.
На сегодняшний день конкуренты Intel предлагают различные варианты чипсетов для материнских плат с поддержкой Intel Core 2 Duo, однако рассмотренный нами вариант является золотой серединой между стоимостью и функциональностью. Кроме того, максимальную производительность обеспечивает набор системной логики именно от Intel! На него и ориентируемся.

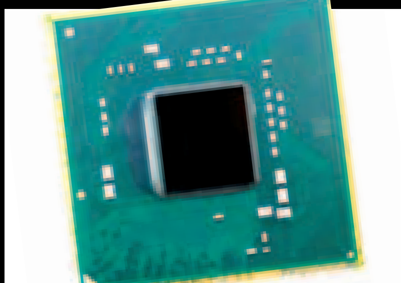


Отметим еще раз, что чипсет Intel P965 не рассчитан на энтузиастов и оверклокеров. Если пользователю нужна материнская плата с большими возможностями, то лучше приглядеться к решениям на основе Intel X975. Данный набор логики также поддерживает работу двух портов PCI-Express x16, но при этом графические адаптеры, подключенные к ним, могут работать в дуальном режиме ATI Crossfire. Конечно, если у самих видеоплат есть такая возможность.



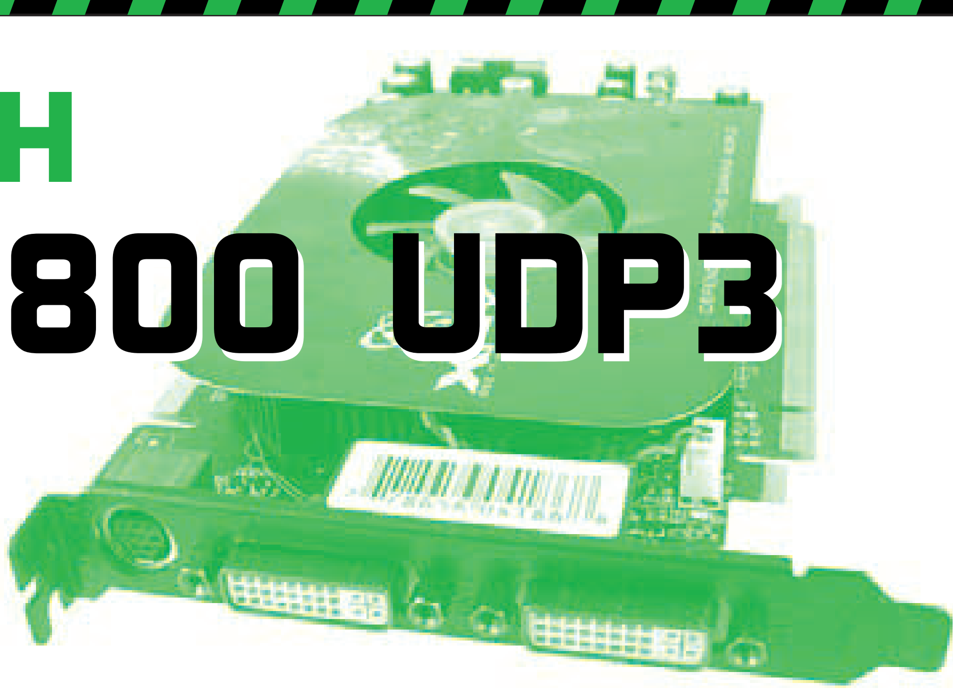
Так же, как и в случае с предыдущей версией южного моста *ICH7R*, усовершенствованная версия ICH8R поддерживает универсальную технологию *Intel Matrix RAID* для работы жестких дисков в режимах *RAID 0/1/5/10*. Среди прочих новшеств южного моста ICH8 отметим достаточно интересную разработку *Intel Quiet System Technology* (QST), которая способна регулировать скорость вращения вентиляторов.

РАЗГОНЯЕМ INTEL P965



Если вопреки всем рекомендациям пользователь решил задействовать материнскую плату на основе Intel P965 для разгона, то следует позаботиться об охлаждении. На большинстве решений с использованием данного набора на мостах установлены небольшие пассивные радиаторы. Однако уже при незначительном повышении частот температура резко возрастает!

Разгон XFX 6800 UDP3



Что бы ни говорили, видеокарты предыдущих поколений еще могут прослужить своему владельцу довольно долгое время, в особенности если это hi-end. Кроме того, такие платы можно посоветовать для бюджетного апгрейда или сборки недорого ПК. Сегодня в центре нашего внимания ускоритель от **XFX**, в основе которого лежит графический процессор *NVIDIA GeForce 6800*.

Антон Большаков /bolshakov@gameland.ru/

Спецификации XFX 6800 UDP3

Ядро	NVIDIA GeForce 6800 (NV40)
Частота ядра	350MHz
Тип памяти	GDDR3
Объем памяти	256Mb
Частота памяти	900MHz
Разрядность шины памяти	256bit
Количество пиксельных конвейеров	12
Шина	PCI-Express
Стоимость	$149

Разгон

	до	после
Частота ядра	350MHz	450MHz
Частота памяти (GDDR3)	900MHz	1300MHz
Тест Doom 3	54	74
Тест 3DMark'03	9245	12182

Конфигурация

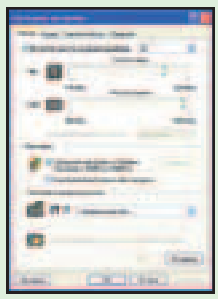
Процессор: AMD Athlon 64 3200+
Память: Corsair XMS Xpert 1Gb
Материнская плата: MSI K8T NEO-F
Винчестер: 80Gb, Samsung HD080HJ
Блок питания: 500W
Драйвер: NVIDIA ForceWare 93.71
3DMark'03: 1024x768, "High Quality", AF Off, AA Off
Doom 3: 1024x768, 4x AF,4x AA

Оригинальный *NV40* с 16-ю пиксельными блоками обрел свое воплощение в *GeForce 6800 Ultra* и работал на частоте 400MHz. Память *GDDR3* функционировала на 1.1GHz. Такая видеокарта потребляла до 120W энергии и требовала двух дополнительных фишек питания. За весь жизненный цикл этого графического процессора было выпущено несколько модификаций. В их числе *GT*, *GS*, *LE* и *XT*. Расписывать отличие каждого из них от полноценной версии NV40 смысла нет. Сейчас в продаже осталось всего несколько модификаций, в их числе *XFX 6800*.

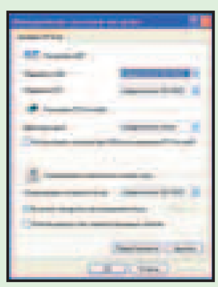
В основе этой платы графический чипсет *GeForce 6800* с 12-ю пиксельными блоками (4 заблокированы) и пониженными частотами ядра и памяти. Интересно, что производитель позаботился о своих покупателях и установил на карту весьма производительные модули памяти с временем доступа 2нс. Точно такие же стоят на GeForce 6800 Ultra, а потому у нас есть все шансы его обогнать!

Повышение частот видеокарты производился при помощи утилиты ***RivaTuner2*** версии 16.2. В системе были установлены драйверы ***NVIDIA ForceWare 93.71***.

По частотам видеокарта оказалась далеко впереди NVIDIA GeForce 6800 Ultra! У последнего осталось одно-единственное преимущество в виде 16-ти пиксельных конвейеров против 12-ти у простого GeForce 6800. Можно ли включить заблокированные блоки? Ответ прост: можно. Достаточно прошить новый *BIOS* от NVIDIA GeForce 6800 Ultra. После этого графический процессор включает все 16 пиксельных конвейеров. Но никто не может гарантировать их работоспособность. Наш опыт говорит о том, что 99% выключенных пиксельных блоков имеют те или иные дефекты. Если их включить, появляются артефакты в 3D-приложениях. Более того, если теперь попытаться вернуть все на круги своя и залить старый BIOS, графический процессор по-прежнему будет нагружать все 16 конвейеров. Чтобы отключить дефектные конвейеры и восстановить работоспособность платы, необходимо наличие специального программного обеспечения и особым образом модифицированной версии BIOS.



Разгонять видеокарту через RivaTuner очень просто – достаточно изменять частоты и нажимать кнопку «Тест».



В том же RivaTuner пользователь может разблокировать 4 конвейера и превратить видеокарту в 6800 Ultra.

Ввиду сложности процесса восстановления неработающей видеокарты мы решили отказаться от подобных экспериментов с XFX 6800. Как ни крути, а уповать на то, что какая-либо часть графических чипов NV40 имеет 16 полностью работоспособных пиксельных блоков, нельзя – в процессе производства осуществляется проверка качества и последующая сортировка. Полностью работоспособные превращаются в GeForce 6800 Ultra или GT-версию, а те, что имеют какие-либо дефекты, становятся 12-конвейерными GeForce 6800.

Итог наших экспериментов с XFX 6800: видеокарта с 12-ю пиксельными блоками и рабочими частотами 450/1300MHz.

КОДЫ





Medieval 2: Total War

Во время игры нажми [~] (тильду), откроется консоль. Набери "DebugMode 1" (с учетом регистра!), включится режим читов. Затем вводи указанные ниже коды – также с учетом регистра.

add_population <название поселения> <количество> – увеличить население в выбранном городе;
give_trait <персонаж> <трейт> <уровень> – дать указанному персонажу тот или иной трейт;
give_ancillary <персонаж> <подчиненный> <уровень> – дать подчиненного указанному генералу;
create_unit "<поселение или персонаж>" "<ID юнита>" "<количество от 1 до 5>" "<опыт от 1 до 9>" "<броня от 1 до 3>" "<оружие от 1 до 3>" – создать юнита;
process_cq <поселение> – быстрое строительство;
add_money <количество> – получить указанное количество золота;
toggle_fow – туман войны вкл./выкл.;
auto_win <attacker|defender> – мгновенная победа, нажми "Auto Retaliate", чтобы выиграть;
show_cursorstat – показать координаты;
move_character <имя юнита> <x-координаты> <y-координаты> – передвинуть указанный объект.

Ниже приводится список ключевых слов, используемых для кода "give_ancillary". Примечание: некоторые из них могут сопровождаться параметром "level number", который обычно имеет значение от 1 до 5.

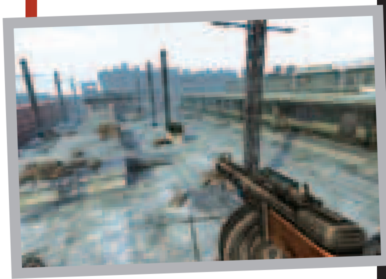
- academic_advisor
- accomplice
- adultress
- architect
- chastity_belt
- diplomatic_escort
- explosives
- femme_fatale
- fine_cosmetics
- herald
- mercenary_captain
- secret_love
- witch_hunter
- zealous_disciple
- amerigo_vespucci
- marco_polo
- martin_luther
- jan_zizka
- raphael
- niels_ebbesen
- arnold_von_winkelried
- geoffrey_chaucer
- john_wycliffe
- bertrand_du_guesclin
- aldus_manutius
- michaelangelo
- hair_from_mohammeds_beard
- doctor
- tutor
- bard
- catamite
- apothecary
- drillmaster
- quartermaster
- biographer
- mentor
- taticius
- brilliant_inventor
- foodtaster
- librarian
- magician
- mathematician
- poisoner
- shieldbearer
- bodyguard
- monk

МЕТРО-2: Смерть Вождя

Вызываем консоль ("~"), печатаем:

- **infbullets 1** – бесконечные патроны;
- **god 1** – бессмертие;
- **noclip 1** – прохождение сквозь стены.

Если хочешь отключить тот или иной чит, замени "1" на "0".



GODS: Land of Infinity

Нажимаем "Enter", вводим:

- **dajcepenezi** – 100 золотых;
- **zaseknulsomse** – перенестись к ближайшему указателю;
- **somgadzo** – после удара здоровье снижается только на единичку.

Дневной Дозор

В папке с игрой отыскиваем файл nwinput.cfg. Открываем его, в разделе "Base" добавляем строку bind console "" (малоприметный значок располагается на клавише "~" (тильда)). В конце файла прописываем строчку wirbelwind. Запускаем "Дневной Дозор", вызываем консоль нажатием тильды и вводим:

- **godmode 1** – бессмертие;
- **setxplevel 25** – максимальный уровень.



EXTRA CHEATS

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT



Предупреждаю: прежде чем редактировать системные файлы, сделай на всякий случай их резервные копии. Воспользуйся любым текстовым редактором, чтобы открыть файлы "splintercelluser" и "splintercelluser1" в директории "\ubisoft\tom clancy's splinter cell double agent\scda-offline\system". Прокручивай текст до тех пор, пока не увидишь сектор со значениями клавиш. Тебе нужно привязать, например, F2 или F4 к изложенным ниже читам. Затем просто нажми "забинденные" клавиши во время игры, чтобы включить соответствующий код. Внимание! Используй читы на свой страх и риск – порой приложение вылетает из-за них.

Пример:
F2=invisible
F3=invincible
F4=ammo

Коды:
fly – режим полета;
invisible 1 – невидимость;
invincible 1 – неуязвимость;
health – здоровье;
ammo – амуниция;
ghost – режим прохождения сквозь стены;
walk – отключить режим полета и прохождения сквозь стены;
playersonly – заморозить врагов;
killpawns – убить всех врагов;
summon echeloningredient.eringairfoilround – получить airfoil round;
summon echeloningredient.eflashbang – получить flashbang;
summon echeloningredient.efraggrenade – получить frag grenade;
summon echeloningredient.esmokegrenade – получить smoke grenade;
summon echeloningredient.estickycamera – получить sticky camera;
summon echeloningredient.estickyshocker – получить sticky shocker;
summon echeloningredient.ewallmine – получить wall mine.

1701 A.D. (ANNO 1701)



Данные коды работают только в европейской версии! Задай своему складу одно из нижеперечисленных названий (игра чувствительна к регистру!):

BonanzaCreek – 100.000 золота;
Linlithgow – заполнить склад;
SiliconValley – все исследования будут завершены, как только ты возведешь нужное здание;



RoboBlitz

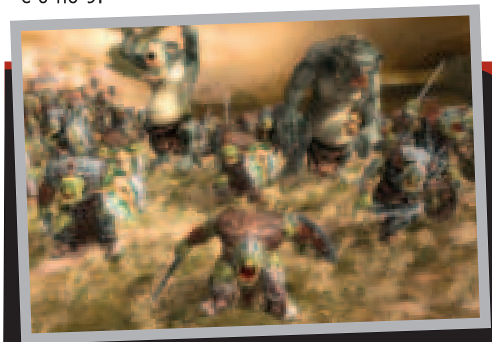
Открываем консоль ("~"), набираем:

- **selfdestruct** – самоуничтожение;
- **setgravity <значение>** – установить уровень гравитации. Значение по умолчанию – 1400;
- **enablecheats** – включить дополнительные читы для режима паузы;
- **givehealth** – полное здоровье;
- **dance** – робот танцует;
- **hurtnoed** – NOED открывает свой рот;
- **cheatdeath** – неуязвимость и оружие/апгрейды с 0 по 9.

Star Trek: Legacy

На "всякий пожарный" делаем резервную копию файла config.cfg, находящегося в папке "\bethesda softworks\star trek legacy", так как его придется немного подредактировать. Отыскиваем строчку "cfg_SPPlayerDamageModifier" и меняем ее значение с 0.35 на 0.00. Все, теперь твой флот неуязвим. Правда, сей чит действуют исключительно в режиме кампании.





Warhammer: Mark of Chaos

Как и в сотнях других стратегий, коды вводятся очень просто. Жмем "Enter", набираем:

- **Love the Gelt <число>** – получить энную сумму денег;
- **Strong Wind** – выбранный юнит получает полный запас маны;
- **Irresistible Force** – Spell Cooldown для выбранных юнитов;
- **Army Creep** – неуязвимость для выбранных юнитов.

Emergency 4: Global Fighters for Life

Во время игры набери слово "fairy", чтобы включить режим читов – появится сообщение "Cheat Activated". Все, теперь можно зажимать следующие комбинации клавиш:

- **[Ctrl] + [Shift] + [F11]** – 100.000 очков;
- **[Ctrl] + [Shift] + [F7]** – выиграть миссию;
- **[Ctrl] + [Shift] + [F8]** – проиграть миссию;
- **[Ctrl + [Shift] + [F10]** – все миссии и медали.

Heroes of Might & Magic: Hammers of Fate

Открываем файл "autoexec_a1.cfg", расположенный в директории "/heroes of might and magic v/profiles/". В конец файла прописываем строчку:
setvar dev_console_password = schwinge-des-todes
Во время игры открываем консоль ("~") (если консоль не появляется, в файле "input_a1.cfg" надо прописать строчку bind show_console '"). Вводим изложенные ниже коды – учти, они чувствительны к регистру!

- **add_all_spells** – выбранный герой изучает все заклинания;
- **add_gold <сумма>** – получить энную сумму золотых, правда, показатели всех остальных ресурсов обнулятся;
- **add_money <сумма>** – получить энное количество ресурсов, а для денег указанный показатель умножается на 1000;
- **set_hero_luck_morale <удача> <мораль>** – установить удачу и мораль героя на указанном уровне;
- **add_exp <количество>** – выбранный герой получает энное количество экспы;
- **show_player_money <номер игрока>** – показать ресурсы того или иного игрока;
- **add_army town <ID города>, <0 или 1>** – заполнить все "армейские слоты" выбранного героя десятью существами из того или иного города (смотри соответствующий список ниже), 0 или 1 обозначает, апгрейжены юниты или нет;
- **@Win()** – выиграть миссию;
- **@Loose()** – проиграть миссию;
- **add_skill <название> или <ID>** – добавить скилл, перк или способность (учти, названия на английском).

СТАРОЕ&ДОБРОЕ



Привет.
В наши дни каждая студия-новичок мечтает стать «новой **Blizzard Entertainment**». То есть создавать игры исключительно ААА-класса и зарабатывать на них огромные (я бы даже сказал сумасшедшие) деньги. Однако пока никто, повторяю, *никто* не сумел превзойти достижения Blizzard, компании, каждый проект которой расходится тиражом, превышающим миллион экземпляров (причем миллион – это минимум, обычно цифры продаж куда выше).
Warcraft II и ***III*** являются синонимами феноменального успеха. Обе части ***Diablo*** – культ и флагманы поджанра Action/RPG. Онлайновая ролевка ***World of Warcraft***… кх-м-м… здесь комментарии, как говорится, излишни.
Ну и конечно, нельзя обделить вниманием ***StarCraft***, икону RTS. На протяжении вот уже дюжины лет у Blizzard не было ни одного коммерческого провала. Что характерно, критики любят продукцию «Метелицы» не меньше геймеров – ее игры неизменно получают оценки в районе 9.0-9.5.
По закону, рекламируя тот или иной продукт, нельзя утверждать, что он лучший – иначе не оберешься проблем с антимонопольным комитетом. Поэтому пиарщики хитрят и сочиняют такие слоганы: «Пиво “Черный бобер” – пожалуй, лучшее пиво России». Или, например, «Масло “Сливочный кайф” – вкуснее, наверное, не бывает». Слова «пожалуй» и «наверное» превращают утверждения в предположения, а за них антимонопольщики не штрафуют. К чему я веду? Все просто: StarCraft – вероятно, лучшая стратегия в реальном времени, когда-либо созданная на планете Земля. И именно ей, красавице, посвящен этот выпуск рубрики «Ретро».

Иван Гусев,
ведущий рубрики



ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Blizzard Entertainment
РАЗРАБОТЧИК	Blizzard Entertainment
ОБЬЕМ	Один CD
ДАТА ВЫХОДА:	1 апреля 1998 года

STARCRAFT

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

Помню, лет шесть назад читал интервью с руководством **Blizzard Entertainment**. Журналист выпытывал, в чем секрет успеха компании.
И ему открыли формулу, оказавшуюся на удивление простой. Во-первых, студия следует принципу «лучше меньше, да лучше». Заботясь о репутации, начальство фирмы никогда не одобрит выпуск игры, если есть малейшие сомнения в ее качестве. Во-вторых, каждый проект Blizzard отличается продуманным сценарием. Геймерам нравится славный сюжет. И, в-третьих, игровой процесс должен быть максимально понятным, и в то же время важно, чтобы было ощущение брошенного вызова. Ну, вроде: «Посмотрим, осилишь ли ты эту миссию!» Всем вышеназванным критериям ***StarCraft*** соответствует на 100 процентов. «Подсесть» на эту стратегию очень просто, а «завязать» практически невозможно…

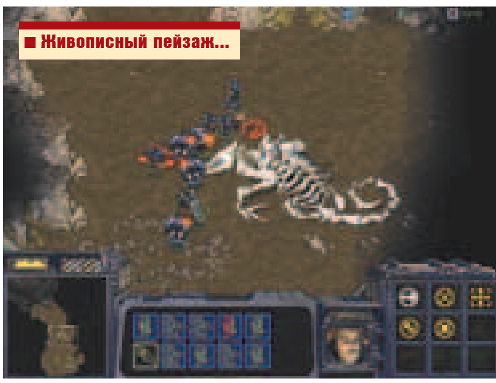
ЧУЖИЕ ПРОТИВ ХИЩНИКА

Признай, в стратегиях редко встретишь достойный сюжет. Обычно все сводится к банальному: жили-были Вилларибо (коммунисты/орки/жестокие захватчики с далекой планеты – нужное подчеркнуть) и Виллабаджо (демократы/эльфы/космофедераты). Потом соседи повздорили – скажем, из-за ценного энергетического ресурса, и началась война. StarCraft – не образец оригинальности. Однако есть огромная разница между бездарным использованием набивших оскомину штампов и написанием толкового сценария, вобравшего все лучшее, что есть в фантастической литературе. Blizzard создала правдоподобную, запоминающуюся вселенную, которую населяют три непохожих друг на друга народа: терраны, зерги и протоссы. Или, если объяснять проще, венец эволюции – люди; им противостоят разумные, но жестокие насекомообразные твари (смахивают на Чужих) и высокоразвитые гуманоиды а-ля Хищник из боевика со Шварценеггером. Терраны хотят наложить лапу на богатства протоссов, зерги

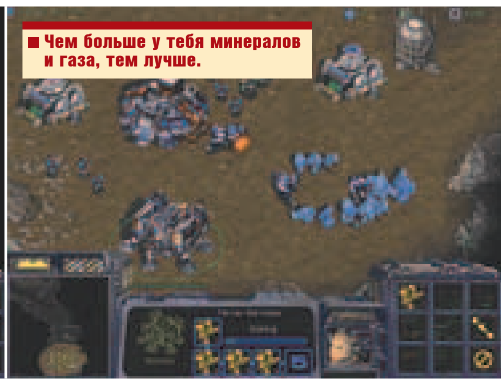
STARCRAFT НА ОРБИТЕ

StarCraft стала первой компьютерной игрой, побывавшей в космосе. Ее взял с собой на борт «Шаттла» **Дэниел Барри** (Daniel Barry), американский астронавт и большой поклонник стратегий **Blizzard**. StarCraft стартовал с мыса Канаверал 27 мая 1999 года и 153 раза облетел вокруг Земли. Сейчас диск с автографом Барри хранится в главном офисе Blizzard.

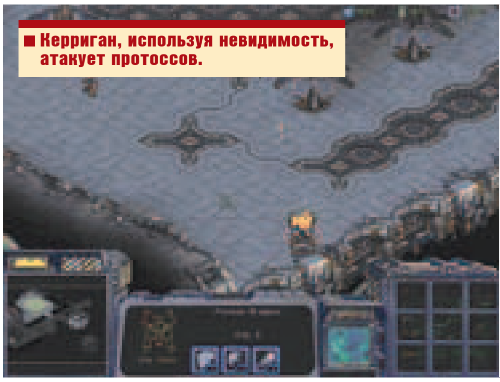




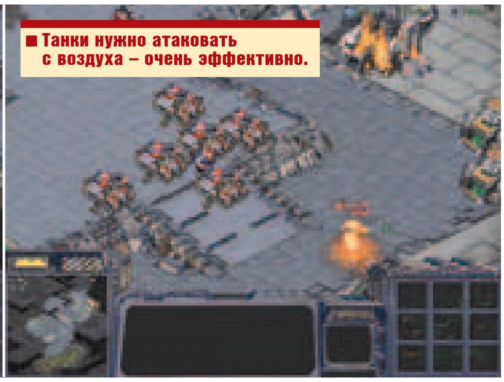
Живописный пейзаж...



Чем больше у тебя минералов и газа, тем лучше.



■ Керриган, используя невидимость, атакует протоссов.



■ Танки нужно атаковать с воздуха – очень эффективно.

атакуют колонии людей, протоссы уничтожают планеты, захваченные зергами – в общем, в конфликт вовлечены все расы. Однако внешние угрозы лишь обострили раздоры внутри каждой фракции. Интриги, предательства, перевороты – не игра, а настоящий политический триллер. Но, что любопытно, разработчики умудрились вписать в глобальный сценарий судьбы простых людей/протоссов/зергов. На мой взгляд, история Сары Керриган – одна из самых драматичных из когда-либо рассказанных в играх. Юную девушку-телепатку обрекли на верную гибель, но она выжила, переродилась и стала Королевой Лезвий, повелительницей зергов. Но довольно о сюжете. Смею предположить, что не все играли в StarCraft, не хочется портить новичкам удовольствие.

ОНИ ТАКИЕ РАЗНЫЕ...

Отличительная особенность StarCraft – несхожесть рас. В большинстве стратегий юниты двух враждующих фракций отличаются только внешним видом. У Blizzard же нет клонов. И это поначалу сбивает с толку. Если с терранами все более-менее понятно (ремонтники, десантники, техника вроде танков и т.д.), то как быть, например, с зергами и их Гнездами вместо баз и вылупляющимися из яиц воинами? Протоссы же вообще ничего не строят, а телепортируют здания с родной планеты! Кто такие зерглинги и муталиски? А на добычу минералов и газа (*два основных вида ресурсов в игре – прим. ред.*) кого отправлять? К счастью, близзардовцы умеют делать обучающие миссии, и все вопросы быстро отпадают. Спустя некоторое время начинаешь понимать, что в механике геймплея используется старинный принцип «камень – ножницы – бумага». Иначе говоря, на каждую атаку найдется свой метод защиты, и побеждает не тот, у кого юнитов больше, а тот, кто умело оценивает ситуацию и выбирает правильную стратегию. Кстати, о путях к победе. По большому счету, их три: быстрая атака («раш»), стратегия развития (постепенный апгрейд юнитов и последующее наступление сильной армией) и, наконец, экспансия (строительство нескольких баз, ведущее к экономическому процветанию).

В ЧЕМ СИЛА, ЗЕРГ?

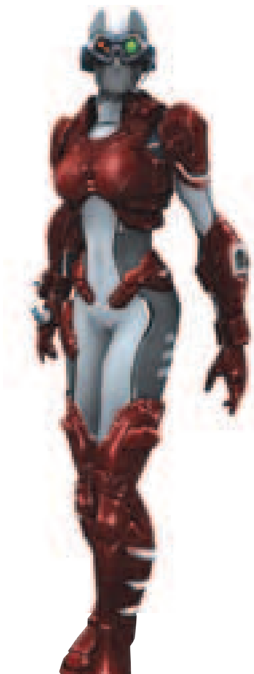
Королями «раша», безусловно, являются зерги. Десятком «собак»-зерглингов, наклепанных за три минуты в начале миссии, вполне реально расправиться с только начавшим развиваться противником. Эта раса берет количеством – благо юниты относительно дешевы.
Сила протоссов заключается в их пси-способностях и продвинутых технологиях. Стоит только как следует проапгрейдить юнитов (удовольствие не из дешевых, к тому же требует времени, а его в StarCraft постоянно не хватает), и мощная армия разгромит даже численно превосходящих противников.
Что же касается терранов, то они на первый взгляд слабее инопланетян. Поэтому, играя за людей, сначала нужно озаботиться обороной базы, дабы тебя не вынесли первым же «рашем». Простей-

Сюжетные кампании – лишь тренировка, настоящий бой начинается в мультиплеере

STARCRAFT РАЗДРАЖАЕТ И УБИВАЕТ



StarCraft **не идеальна, и ее часто критикуют за ряд недостатков. Каких именно? Прежде всего, за действенность быстрой атаки в мультиплеере. Впрочем, сегодня «раш» считается нормальной, уважаемой стратегией. Вторая проблема StarCraft – искусственный интеллект юнитов. «AI-идиоты» так и норовят заблудиться или застрять в любом проходе. Ну и, конечно же, StarCraft критиковали за... чрезмерную увлекательность. Реальный случай: 28-летний кореец умер от переутомления после 49 часов непрерывной игры.**





■ Здания терранов можно поднять в воздух и переместить.



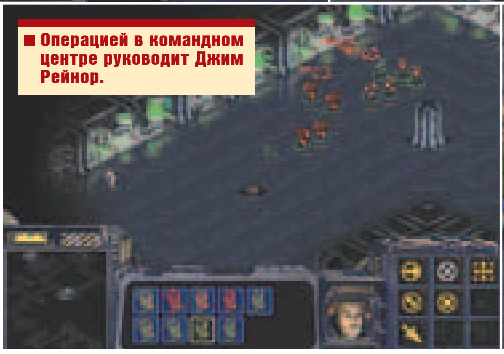
■ Освободи генерала Дюка, и он станет твоим союзником.



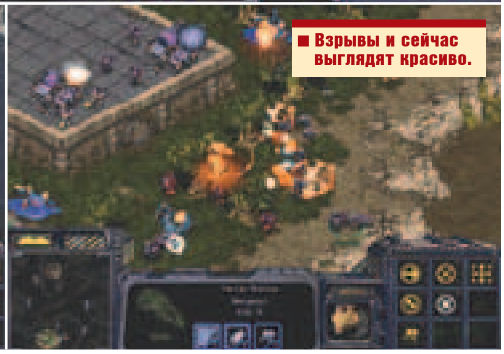
■ Цель миссии – продержаться 30 минут. Кровь зергов повсюду...



■ Терраны вдвойне сильнее, когда отстреливаются из бункера.



■ Операцией в командном центре руководит Джим Рейнор.



■ Взрывы и сейчас выглядят красиво.

ШИРОКОЭКРАННЫЙ STARCRAFT

Анимационные сцены ***StarCraft*** считаются едва ли не лучшими из всех, что мы видели в играх. Специально для поклонников **Blizzard Entertainment** в 2001 году выпустила коллекционный DVD, содержащий все ролики из StarCraft и ***StarCraft: Brood War*** в широкоэкранном формате. 36 минут качественнейшей анимации продавали всего за 15 долларов.

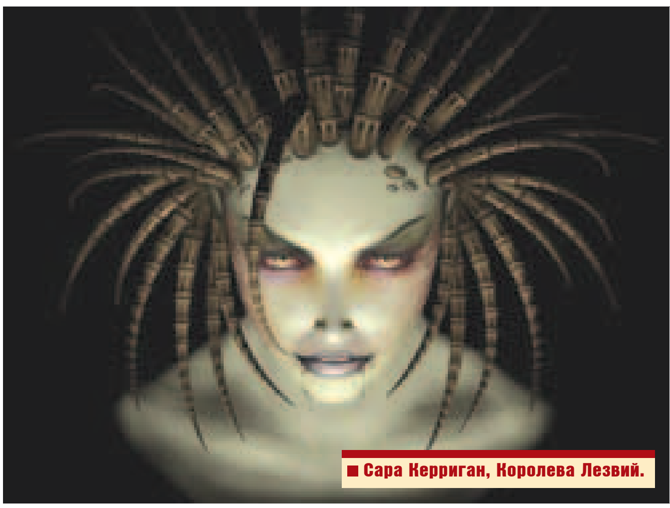


ший рецепт: строишь бараки, бункер возле базы, потом загоняешь в укрытие нескольких звездных десантников. Когда нагрянет враг, подтягиваешь к месту схватки работничков SCV, и они под огнем ремонтируют бункер. Поскольку в укрытии десантники не получают урона, скорее всего, отобьешься, если, конечно, будешь расторопен. А дальше – развиваться, развиваться и еще раз развиваться. Сам выбирай, чем ответить врагу: танковой атакой или ядерным взрывом.

КРЕПКИЙ STARИЧОК

Обстоятельно рассказать о StarCraft на трех страницах – невыполнимая задача. По игре написаны толстенные гайды, а поклонники до сих пор обсуждают возможные нюансы. Наверное, именно в богатстве тактического выбора кроется сила этой RTS. Отточенный баланс сделал StarCraft популярнейшей многопользовательской игрой. В принципе, сюжетные кампании являются лишь приятной тренировкой, а настоящий бой начинается в мультиплеере. Быстро думай и действуй, старайся выведать, что затевает противник, будь всегда готов к нападению на базу и контратаке, сохраняй спокойствие, но не бойся рисковать – вот о чем нужно помнить во время баталии. Говорят, для компьютерной игры один год жизни равен десяти. Если так, то в апреле StarCraft стукнет девяносто. Возможно, вы до сих пор не знакомы. Советую исправить упущение, ведь «starичок» молод душой и способен многому тебя научить.

Играя за людей, сначала нужно озаботиться обороной базы, дабы тебя не вынесли первым же «рашем»



■ Сара Керриган, Королева Лезвий.



■ StarCraft задаст жару любой RTS.

ОРКИ В КОСМОСЕ

ПРАВДИВАЯ ИСТОРИЯ ДВУХ РОДОВ: ДЕВОЧКИ И ИГРЫ

История, с которой я начну говорить о StarCraft, стала корпоративной легендой Blizzard Entertainment. Ее рассказывают всем новым сотрудникам компании, чтобы наглядно показать, насколько сильно авторы преданы своей работе.



В один из дождливых осенних дней 97-го **Энни Стрейн** (Annie Strain) позвонила своему мужу Джеффу и сообщила ему, что вот-вот родит. Звонок застал программиста **Джеффа Стрейна** (Jeff Strain) на работе – он писал редактор кампаний ***StarCraft***. Прежде чем помчаться к жене, парень прихватил из офиса ноутбук.

– *Я сидел в больнице и набивал код программы*, – рассказывает Стрейн. – *А почему бы и нет?! Прошло шесть часов, прежде чем у жены начались схватки...*

Когда Энни пришла в себя после родов, она увидела рядом мужа. Он что-то лихорадочно печатал.

– *Ты что, работал над этой чертовой игрой, пока я рожала нашу дочь?* – в гневе вскричала женщина.

Пальцы Джеффа на мгновение перестали бегать по клавиатуре. Он в изумлении посмотрел на жену и сказал:

– *Чертова игра?! Энни, это – StarCraft!*

КЛОН WARCRAFT II

После завершения работы над ***Warcraft II*** в Blizzard задумались: что разрабатывать дальше? С коммерческой точки зрения правильнее всего было бы заняться ***Warcraft III***. Однако сотрудники студии подустали от орков. «Все хотели сделать фантастическую игру, – вспоминает **Билл Ропер** (Bill Roper). – Мы называли безымянный проект StarCraft. И знаете, имечко прижилось». Стратегию о терранах, зергах и протоссах запустили в производство. Учитывая, что разработка Warcraft II заняла меньше года, в Blizzard надеялись, что и со StarCraft все пройдет быстро и гладко. Однако, когда в мае 1996-го проект показали на **E3**, он не понравился публике. Из-за явного сходства с Warcraft II геймеры окрестили новую игру «Орки в космосе».

После выставки боссы Blizzard собрались на совещание и пришли к выводу: в нынешней форме StarCraft если даже и не обречен на провал, никак не повторит успех предыдущих игр компании. Кто-то предложил доделать проект, и будь что будет. Кто-то сказал: «А может, закроем его совсем?» Однако после долгих споров решили полностью переделать StarCraft.

НОЧИ В ОФИСЕ

Первым делом разработчики отказались от устаревшего движка Warcraft II. StarCraft досталось новое, современное «ядро». К тому же художники компании нарисовали для игры красивейшие трехмерные ролики. Ну и, конечно же, огромное внимание уделили сюжету и геймплею. Blizzard не успела закончить StarCraft к рождеству 97-го, но зато геймеры и журналисты больше не вспоминали об «Орках в космосе».

В феврале 1998 года вся команда, работавшая над игрой, практически не покидала офис. Ребята ночевали в спальных мешках и питались преимущественно пиццей. Причем жалоб не было, ведь никто из парней не сомневался: они заканчивают великую игру. И не ошиблись. 1 апреля StarCraft появился на прилавках магазинов, и геймеры в очередной раз признали: «Близзардовцы, вы лучшие!»

А вот Энни Стрейн до сих пор сердита на мужа...

АРИФМЕТИКА УСПЕХА

StarCraft признана самой популярной компьютерной игрой 1998 года – по миру раскупили свыше полутора миллионов экземпляров. На сегодняшний день суммарный тираж близзардовской стратегии и дополнения ***Brood War*** составляет 9 миллионов. Почти треть продаж пришлась на Южную Корею, где эта RTS стала национальным феноменом. Там проходят крупнейшие соревнования по StarCraft, многопользовательские матчи показывают по телевидению, а в магазинах можно найти чипсы, рюкзаки и прочую дребедень с логотипом игры.



■ Лучшие старкрафтеры живут в Корее.



■ Так StarCraft выглядел в 1996 году.



■ StarCraft, каким мы его знаем и любим.

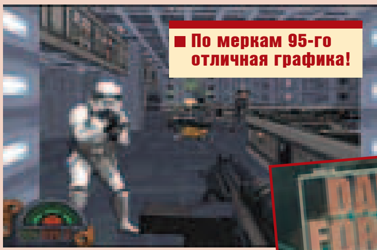
БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

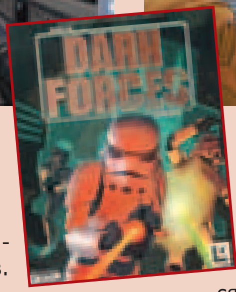
КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В ФЕВРАЛЕ?

1995

Star Wars: Dark Forces

Жанр:	First-Person Shooter
Издатель:	LucasArts
Разработчик:	LucasArts
Объем:	Один CD
Дата выхода:	15 февраля 1995 года


■ По меркам 95-го отличная графика!




■ Кайл Каттарн слушает брифинг.

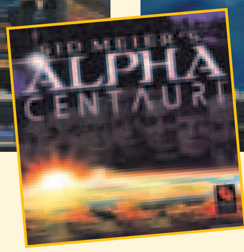
Dark Forces стала первым шутером, действие которого разворачивается во вселенной **Star Wars**. Многие называют игру «клоном ***Doom***». Геймплей похож, но и различий хватает. Например, **LucasArts** не стала лицензировать движок у **id Software**, а создала свой – **Jedi Engine**. И, надо заметить, «моторчик» получился действительно мощный. В отличие от Doom в Dark Forces можно смотреть вверх и вниз. Также присутствовали доселе невиданные в FPS иней и туман. В центре сюжета – Кайл Каттарн, бывший агент Империи, переметнувшийся на сторону повстанцев. Его первая миссия – выкрасть чертежи Звезды Смерти. Так начинается (и на протяжении следующих 14 уровней ведется) planoмерный отстрел имперских штурмовиков. Изредка попадаются боссы – их тоже в расход. Кстати, в Dark Forces представлены виды оружия, не встречавшиеся в фильмах. Фэны простили разработчикам эту вольность, а вот за отсутствие мультиплеера сильно ругали и грозились побить.

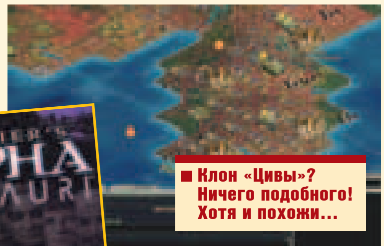
1999

Sid Meier's Alpha Centauri

Жанр:	Strategy
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Firaxis Games
Объем:	Один CD
Дата выхода:	31 января 1999 года


■ Семь правителей Альфа Центавра.



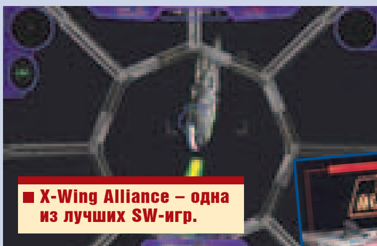

■ Клон «Цивы»? Ничего подобного! Хотя и похожи...

В 1996 году **Сид Мейер** (Sid Meier) вместе с несколькими коллегами покинул компанию **MicroProse** и основал студию **Firaxis Games**. Команда очень хотела сделать ***Civilization III***, но в тот момент права на серию принадлежали MicroProse. Тогда разработчики придумали ***Alpha Centauri*** – пошаговую стратегию, являющуюся духовным наследником «Цивы». Войны и болезни погубили Землю. Остатки человеческой расы бежали на звездолете Unity систему Альфа Центавра. Там люди нашли пригодную для жизни планету. К сожалению, незадолго до высадки кто-то убил капитана корабля. Взаимные обвинения привели к тому, что команда разделилась на семь фракций, которые поселились отдельно. У каждой новообразовавшейся нации была своя идеология: одни во всем полагались на силу, другие верили в науку, третьи строили коммунизм... В общем, та же «Цивилизация», только под другим соусом. Однако геймерам проект очень понравился.

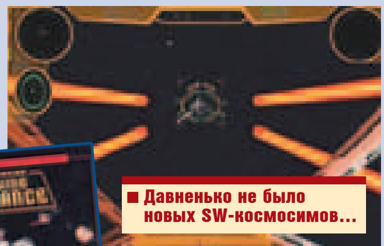
1999

Star Wars: X-Wing Alliance

Жанр:	Simulation
Издатель:	LucasArts
Разработчик:	Totally Games
Объем:	Один CD
Дата выхода:	Февраль 1999 года


■ X-Wing Alliance – одна из лучших SW-игр.




■ Давненько не было новых SW-космосимов...

X-Wing Alliance – определенно лучшая игра в серии ***X-Wing***. Нам снова предстояло перевозить грузы, преследовать врагов и биться за повстанцев. Да, ничего нового. Однако качество исполнения компенсирует общую неоригинальность. Космосим X-Wing Alliance посвящен истории династии торговцев Аззамин. Семейство помогало повстанцам и за это жестоко поплатилось – Империя уничтожила их дом. Тогда младшенький – Эйс – забрался в звездолет, и... Правильно, с этого момента началась игра.
X-Wing Alliance мог похвастать отличной трехмерной «картинкой», текстурами высокого разрешения, детализированными моделями космических кораблей и яркими спецэффектами. Однако игра сильна не только в техническом плане. Фэны хвалили ее за разнообразие заданий и фирменный «лукасартовский» юмор. Так, в начале игры Эйс получал такое письмо из отдела поддержки: «Чтобы решить проблему, пишите на troubleshoot@alliance.reb. За неприятностями обращайтесь: vader@imperial.emp».

5 ЛЕТ НАЗАД

ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ X-COM: ALLIANCE



■ «Альянс» распался в 2000-м.



■ Enforcer опозорил славный род X-COM.

24 февраля, после многомесячного пребывания в режиме «оффлайн», вновь заработал сайт шутера ***X-COM: Alliance***. «Батюшки! – всплеснули руками геймеры. – Быть не может!»
Поясню причину удивления. X-COM: Alliance начали разрабатывать в конце 90-х. Несмотря на то что X-COM заметно упростили, а главного героя игры окружили полураздетыми напарницами, проект получался любопытным. Критики его, во всяком случае, хвалили. К сожалению, в конце 2000 года компания-разработчик **Hasbro Interactive** была закрыта. Права на серию X-COM перешли к **Infogrames**. Геймеры надеялись, что новый владелец доделает «Альянс». Ясное дело, когда сайт игры вновь оказался доступен, публика возликовала. И напрасно. Пресс-служба Infogrames сообщила, что произошла досадная ошибка, и извинилась за сбой в системе. С тех пор о X-COM: Alliance мы ничего не слышали.

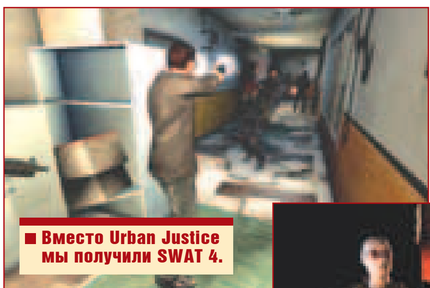
ГОРЕЦ НЕ ВЫШЕЛ В ОНЛАЙН



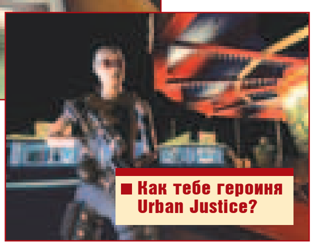
■ Сейчас игру по мотивам «Горца» делает Eidos.

Все мы знаем, кто такой Дункан Маклауд, смотрели полнометражные фильмы о «Горце», а фраза «В живых останется только один» давно приобрела статус поговорки. Несмотря на то, что Highlander и не достиг популярности «Звездных войн» или Star Trek, поклонников у него хватает. Неудивительно, что в феврале 2002 года французская студия **Kalisto Entertainment** объявила о начале разработки онлайновой ролевой игры «по мотивам». Авторы обещали интересную боевую систему, симпатичную графику (использовался оригинальный движок **Platform K**) и воплощение в жизнь девиза «… останется только один». Как такое возможно в MMORPG, где чем больше игроков, тем лучше, осталось тайной. Kalisto Entertainment не сумела найти издателя для ***Highlander Online***, и проект прикрыли.

SWAT: МИССИЯ ПРОВАЛЕНА



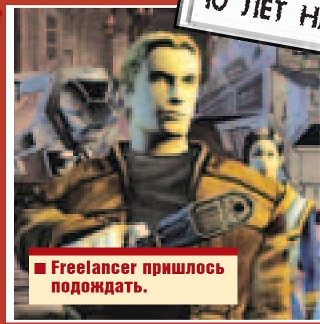
■ Вместо Urban Justice мы получили SWAT 4.



■ Как тебе героиня Urban Justice?

Компания **Sierra Entertainment** с большой помпой анонсировала тактический шутер ***SWAT: Urban Justice***, четвертую часть популярного сериала, посвященного трудовым будням элитного спецотряда. Действие игры должно было развернуться в 2006 году, когда власть в Лос-Анджелесе фактически перешла к уличным бандам. Отряду SWAT предстояло навести порядок в мегаполисе – всего за каких-то 15 миссий. Любопытный факт: главная роль в Urban Justice досталась женщине. Однако геймерам так и не удалось «примерить» образ красивой, но смертельно опасной дамы. Спустя годик после официального анонса Sierra, не удовлетворенная качеством проекта, закрыла его.
К счастью, ***SWAT 4*** все-таки вышла – в апреле 2005-го. Правда, это совсем другая игра, и сделала ее совсем другая студия – **Irrational Games**.

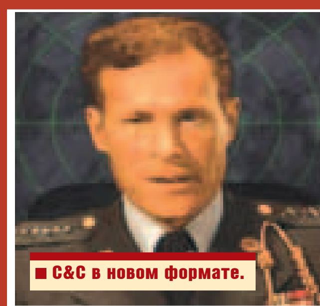
10 ЛЕТ НАЗАД



■ Freelancer пришлось подождать.

КОМАНДИР КРИС

Microsoft поведала о великой дружбе с недавно образовавшейся компанией **Digital Anvil**. Интерес к новичку был ясен – студия объединила множество первоклассных профессионалов. Руководил ею великий **Крис Робертс** (Chris Roberts), прославившийся «космооперой» ***Wing Commander***. Microsoft выбила из парня обещание, что его будущие игры будет выпускать именно она. Однако гуру не спешил. Первый самостоятельный проект – космосим ***Freelancer*** – он завершил лишь в 2003 году. К тому времени Digital Anvil полностью принадлежала Microsoft, а Робертс перебрался в Голливуд.



■ C&C в новом формате.

C&C И DVD

Студия **Westwood** объявила, что выпустит специальную DVD-версию ***Command & Conquer***. От обычной она отличалась только улучшенным качеством видеороликов, являющихся фирменным знаком знаменитой стратегической серии. К чему мы это рассказываем? Дело в том, что сегодня DVD – обыденность.
В начале же 97-го DVD-плееры только-только появились в продаже и были в диковинку. Когда людям говорили, что на диск влезает 4.7 гигабайта информации, не всякий верил. Westwood даже провела специальную рекламную кампанию, объясняющую преимущества нового формата.

НАКАНУНЕ



Текст: Саша Глаголев

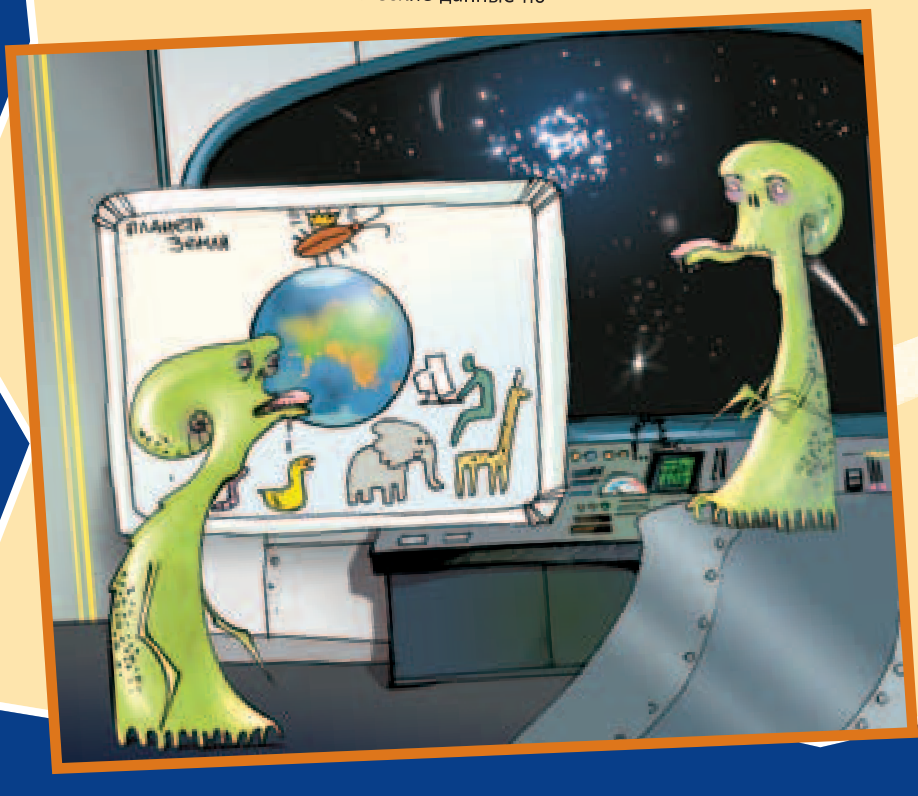
34 мартабря 39284 года от Большого взрыва. 65:98 по межгалактическому времени. Рапорт в Первую небесную канцелярию генералу-сержанту космоводолазных войск А. Ларичкину от вице-прапорщика третьего ранга М. Бузенкова. Совершенно секретно. Срочно.

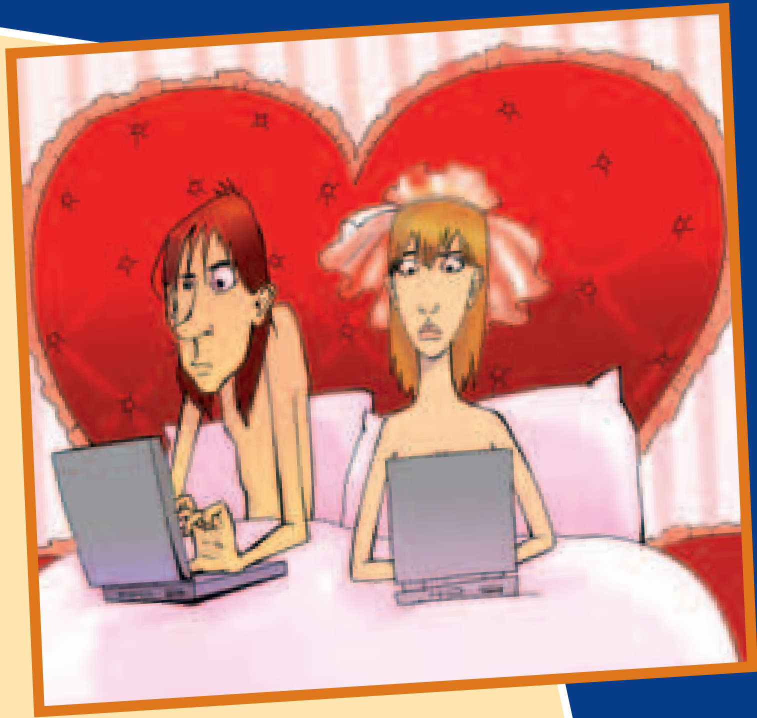
«Мой генерал! Нашим непобедимым войскам уже покорились безжизненные степи Меркурия и вязкие болота Юпитера. Ваш стратегический гений позволил завоевать нам всю Солнечную систему за два с половиной световых часа. Этот блицкриг Галактика запомнит на века! Осталась единственная планета – Земля. Третья по удаленности от Солнца. Обращается вокруг светила по эллиптической, близкой к круговой орбите со средней скоростью около 30 км/с и периодом 365.24 средних солнечных суток. Вокруг оси вращается за 23 ч. 56 мин. Большую часть поверхности занимает Мировой океан. Как показали предварительные данные (см. приложение), эта планета, подобно всей Солнечной системе, не заселена разумными организмами и отлично подойдет для колонизации и последующей перестройки в батарею центрального отопления для Второй небесной канцелярии. Войска ждут от вас сигнала к наступлению!»

Приложение к Рапорту в Первую небесную канцелярию. «Биосфера Земли: виды, классификация, описания».

«Статистические данные по теме содержатся в особой записке настоящего приложения (см. стр. 1009). Из нее видно, что жизнь на Земле пошла по тупиковому пути развития и не достигла того замечательного единообразия, каким обладают наши победоносные межгалактические войска. Учеными давно доказано, что множественность видов приводит к вырождению биосферы из-за постоянных конфликтов между обитателями различных экологических ниш. На Земле одних только членистоногих насчитывается больше двух миллионов видов, и эти беспозвоночные, обладая ничтожными зачатками еще более ничтожных рефлексов, пытаются захватить власть на планете, высасывая кровь из всех млекопитающих, что лишний раз подтверждает изложенную выше теорию.

Кстати, о млекопитающих. Несомненно, самым примитивным и бестолковым видом на планете Земля является двуногое существо homo ludens, или геймер обыкновенный. Общее количество особей составляет около шести миллиардов штук. Первую треть жизни геймер неразрывно проводит вместе с другим, несколько превосходящим его в развитии существом, при виде которого он издает звуки «комп» или «писи» (78%), а также «плейстейшн» (22%). Пока не ясно, является ли такое сосуществование симбиотическим или же геймер паразитирует на более высокоразвитом организме. Однако в возрасте до двадцати лет он неразлучно находится вместе с симбионтом и созерцает лишь его, вообще не обращая внимания на внешние раздражители. Замечено, что геймер может издавать простейшие звуки: «Вот @#$%! опять GTA в винду вылетела!» и «Вот @#$%! Что за тормоза?!». А также общаться с другими геймерами. Зафиксированы следующие устойчивые сочетания-коммуникаторы: «Эй,





@#$%! У тебя новая GTA есть?», «Нет, @#$%! Нету у меня новой GTA!». Никакой смысловой нагрузки эти звукосочетания не несут и служат опознавательным знаком, отличающим геймера обыкновенного от других, более развитых высших приматов – гориллы, орангутанга и гиббона.

Вне зависимости от цвета кожи, возраста и пола геймеров (вид «геймер обыкновенный» делится на два пола, отличающихся друг от друга расцветкой компов-симбионтов) в их псевдо-речи наиболее часто повторяются звукосочетания @#$% и GTA. Семантику первого нашим лингвистам определить не удалось. Второе «слово» означает продукты жизнедеятельности компа, своего рода ментальные фекалии, которые идут геймеру в пищу. Ничем другим homo ludens питаться не в состоянии.

Во второй половине жизни геймер обычно обзаводится еще одним «писи» и мечется между ними уже до смерти. Причем установлены любопытные временные зависимости: пять звездных суток подряд с 9:00 утра до 17:00 вечера геймер проводит с «компом» вне своего лежбища; затем двое суток он не покидает лежбище и комп в привычной среде обитания. К устойчивым звукосочетанием добавляется еще одно: «Вот @#$%! Админы на работе GTA забанили!». По достижении возраста пятидесяти пяти лет (геймерши) и шестьдесяти лет (геймеры) homo ludens лежбище почти не покидает и с домашним компом уже не расстается.

Некоторое время среди наших биологов кипели споры о характере сосуществования геймера обыкновенного и компа. В ходе жарких диспутов большинство ученых склонились к теории паразитирования. Как показывают наблюдения, геймер вообще не в состоянии обходиться без компа и продуктов его жизнедеятельности, называемых GTA, сколько-нибудь долгое время. Если он покидает лежбище надолго, то вынужден заменять домашний комп на «ноут» или «наладонник», как называются редкие виды переносных компов («комп домашний» – чрезвычайно оседлое животное и никогда не покидает геймерского обиталища). Когда геймеры обыкновенные сбиваются в небольшие стайки, что происходит весьма редко, то никаких звуков, кроме «комп» и «GTA», не издают и стремятся как можно скорее вернуться к своему «писи». При этом, в отличие от геймера, «комп» может находиться в одиночестве неограниченный срок.

Особого внимания заслуживает процесс размножения геймеров. Зрелость особей наступает в возрасте 20–25 лет, когда их домашний комп начинает вырабатывать половой гормон под названием «аська». Этот гормон подманивает домашний комп противоположного пола, а вместе с ним и паразитирующую на нем геймершу. После этого в обиталище геймера оба компа объединяются в так называемую «локалку». Геймер и геймерша безвылазно сидят в разных комнатах и с удвоенной мощью поглощают GTA, что подстегивает их к усиленной речевой активности. Псевдофразы «Вот @#$%! опять GTA в винду вылетела!» и «Вот @#$%! Что за тормоза?!» повторяются с частотой до тридцати раз в минуту. Выработка гормона «аськи» в брачный период также усиливается, что порождает обмен следующими половыми символами: «:-)», «;-)», «:-(» «%)» и «*—*». Сам механизм зачатия нашим ученым пока исследовать не удалось; судя по всему, указанные символы являются чем-то вроде хромосом. Так или иначе, через девять месяцев в доме появляется маленький геймер и «комп» типа Pocket PC. Порой на свет появляется только Pocket PC, причем новейшие исследования показывают, что такие случаи в последние годы преобладают. В связи с последним обстоятельством следует отмести слухи о какой бы то ни было эволюции геймера обыкновенного, а так же о военной угрозе с его стороны. Во-первых, как уже было сказано, homo ludens – существо исключительно пассивное и не способно воспринимать внешние раздражители; картина мира, на которую он в силах откликаться, вылепляется из продуктов жизнедеятельности «компа» и с реальностью ничего общего не имеет. Во-вторых, по прогнозам наших демографов, геймер обыкновенный вымрет в ближайшие два-три поколения от гормонального токсикоза «аськой».

Некоторое время назад группа ученых выдвинула смелую гипотезу, что homo ludens вообще является не отдельным биологическим видом, а вторичным половым признаком «компа», вроде красных ягодиц макаки. Эта гипотеза находит все больше приверженцев в ученом сообществе, хотя признания как полновесная теория пока не приобрела. Во всяком случае, наблюдаем ли мы «развитие» геймера обыкновенного как компьютерного паразита, либо «эволюцию» самого компа, следует признать: вид не имеет шансов на выживание (равно как и смысла существовать). При колонизации планеты с целью последующей перестройки в батарею центрального отопления для Второй небесной канцелярии homo ludens может быть аннигилирован безо всякого ущерба для экологической обстановки Земли. Ученый совет рекомендует сохранить следующие виды: Blattella germanica (таракан рыжий или «прусак»), Macaca fascicularis (яванский макак), Ascaris lumbricoides (аскарида обыкновенная) как наиболее перспективные в эволюционном развитии.

Резолюция генерала-сержанта космоводолазных войск А. Ларичкина вице-прапорщику третьего ранга М. Бузенкову

Сигнал к наступлению дать завтра в 345:34 по межгалактическому времени. Во Второй небесной канцелярии второй день нет горячей воды!



КАК БОРОТЬСЯ С КОНТРАФАКТОМ, НЕ ОПУСКАЯСЬ ДО ЭКСТРЕМИЗМА

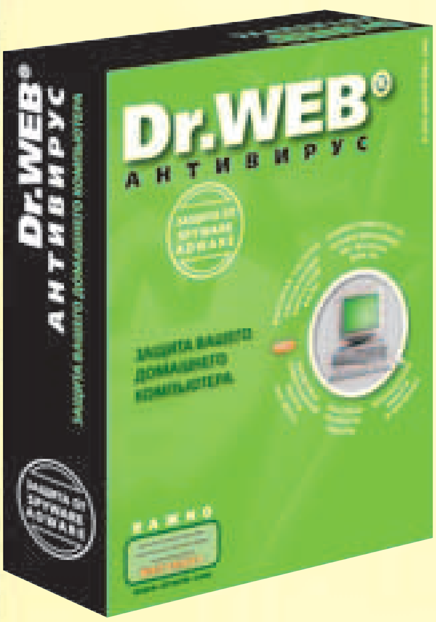
Приветствую! С вами снова автор бестселлера «По уши в крапиве» и обладатель гран-при конкурса трубачей «Золотые губы России» Иван Гусев. И вот что я вам хочу сказать, дорогие мои читатели: какие-то вы недружелюбные! Я всего три месяца работаю почтовиком, а уже такого начитался, что при дамах даже произнести не смогу. Въедливые читатели выискивают опечатки, ругают и отдельных авторов и редакцию в целом, предъявляют претензии и к контенту дисков, и к содержанию журнала. Причем зачастую все сводится к: «Я так хотел, чтоб вы написали про то-то и то-то, а вы не пишите, поэтому уроды!» Ребята, давайте жить дружно. Критика нужна, но должна быть обоснованной и конструктивной. Тогда и мы будем серьезнее относиться к вашим замечаниям.

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуй, товарищ-редакция, особо поприветствую тебя, товарищ Ваня Гусев. Хочу обратить ваши взоры на изъезженную и перетоптанную тему – борьбу с пиратами. Эти жалкие человечки совсем обнаглели. Ну, посудите сами: раньше они только писали на пиратках «Сто лучших игр» и рисовали ваш кулер (в смысле, логотип с обложки), теперь же пишут на контрафакте – «PC ИГРЫ». С этим надо что-то делать (избить, отобрать, сломать, оторвать, поджечь – нужное подчеркнуть). Очень хотелось бы знать ваше мнение по этому поводу.

P.S.: Недавно с друзьями довели до белого каления одного торговца пиратками. Подходим и кричим: «Фу, фуфло, контрафакт!» и убегаем. Если так сделать несколько раз, начинается такое, что и представить сложно.

За сим откланяюсь,
ваш постоянный читатель USSeR



Со всех краев необъятной родины приходят к нам письма с сообщениями о вконец распоясавшихся пиратах. Действительно, позор рода человечества использует логотип Правильного в своих неправильных и, более того, противозаконных целях. Знают ведь, что геймеры доверяют **«PC ИГРАМ»** и пользуются этим. Нам же приходится потом объяснять, что к жутким сборникам покалеченных компрессией шутеров, RPG и стратегий мы не имеем ни малейшего отношения.

А ты, USSeR, молодец, хороший способ борьбы придумал. Когда надоест кричать: «Фу, фуфло!», советуем сделать фото продавца контрафакта и расклеить по городу листовки с его физиономией и надписью: «Устал от одиночества. Познакомлюсь с симпатичным молодым человеком, желательно моряком или десантником».

Тебе же, USSeR, за проявленные мужество и смекалку достается приз – коробка с антивирусом **Dr. Web**.

Огромный респектозный привет редакции! У меня очень важный вопрос: как избавиться от MMORPG-зависимости, которая мешает учебе, работе, личной жизни и прохождению других игр? Ответьте, пожалуйста, это нужно знать миллионам заразившихся!

Smart

Значит так, Smart, в Голландии в прошлом году открылась клиника для страдающих от игрозависимости. Врачи пытаются вернуть больным радость жизни без RPG и стратегий с помощью групповую терапию, лекарства и дискотеки. Записывай адресок: Амстердам... Стоп. Вряд ли у тебя найдутся деньги на лечение в Европе. Есть, правда, еще лечебница для геймеров в Бейджинге, Китай, но туда ты тоже вряд ли попадешь.

Что же посоветовать? Можно, конечно, действовать радикальными методами и отказаться от интернета вообще. Сам понимаешь, нет коннекта – нет MMORPG. Но хватит ли у тебя силы воли? Не уверены. А-а-а, вспомнили! Есть один способ, очень действенный. Нужно удалить клиент MMORPG с винчестера, затем взять диск с дистрибутивом и ровно в полночь явиться на кладбище. Игру следует закопать, после чего произнести следующий заговор: «Тупая эм-эм-о-эр-пэ-гэ, надоела, не буду в тебя больше играть!» Главное, не ошибиться и четко выговорить «эм-эм-о-эр-пэ-гэ», иначе зависимость вернется ровно через шесть часов.

Ну а если серьезно, проблема, на которую жалуется Smart, не шуточная. И если ты чувствуешь, что онлайновая игра действительно портит тебе жизнь, обратись к психотерапевту. Ничего зазорного в этом нет. Все лучше, чем потерять работу, друзей и любимого человека.

О НАБОЛЕВШЕМ

Здравствуйте, майн либе редакция **«PC ИГРЫ»**. Я сам родом из деревни, мне 18 лет, играю только в шутеры, космо- и автосимуляторы! Хотя у нас в колхозе у немногих были компьютеры, на уроках информатики я в основном играл в ***Quake 2***. По обстоятельствам мне пришлось переехать в город, и что же я здесь вижу?! Городские играют только в RPG разные, стратегии всякие в реальном и не в реальном времени, еще немного играют в автосимуляторы и авиасимуляторы, а в шутеры вообще мало кто играет! В общем, мои наблюдения таковы: колхоз - это экшен, стрельба, реакция и самопожертвование; город - стратегическое мышление, объективная оценка ситуации, глобальные решения. Вот и выходит так, что городские всегда все решают за счет сельских. Мое наблюдение относится как к играм, так и к жизни.

Виктор Анохин



Хм-м-м... Даже не знаем, что тебе ответить, Витя. В принципе, ты, конечно, не прав: городские парни и девчонки тоже играют в шутеры, и еще как! Однако рациональное зерно в твоих наблюдениях имеется. Помнится, как-то летом съездил я отдохнуть в деревню к бабушке и зачем-то поперся на танцульки в ДК. Так вот, после медленного танца с местной королевой красоты окружили меня несколько простых сельских ребят. Я было начал объяснять про объективную оценку ситуации, но не успел и двух фраз вымолвить, как начался такой экшен! В общем, зарекся я в деревню ездить... На фиг такое самопожертвование. Две недели молоком лечился.

Здравствуйте, майн либе редакция «PC ИГРЫ»

Здравствуй, журнал **«PC ИГРЫ»**, у меня возник вопросик. Вот берем ваш журнал и читаем: «Разработчики повезли мастер-диск с ***«Готикой 3»*** на завод, и скоро у нас будет возможность пощупать игру руками...». Странно, но за неделю до объявленной даты выхода читаю на витрине магазина: «Третья часть «Готики» - только у нас. И ***Need for Speed: Carbon*** там появился раньше, чем состоялся официальный релиз. И ***Far Cry 2*** уже продается. Ужас! Может, на пиратов спецслужбы работают? Или это страшный заговор против геймеров? Я знаю пару людей, которые эти диски прикупили, и играть невозможно: ролики вырезаны, сплошные глюки... Но все равно, как пираты умудряются выпускать хитовые игры раньше их официального выхода?

С уважением, ваш читатель TVirus.

Не подумай, что у нас паранойя, но у пиратов повсюду свои люди. К авторскому праву они относятся наплевательски, а потому и барыши зашибают шальные – даже наркобароны кусают локти от зависти. А поскольку чем раньше напечатаешь нелегальный тираж ожидаемого геймерами проекта, тем больше заработаешь, пираты делают все возможное, чтобы заполучить игры раньше официального релиза. Каналов для утечки хватает. Бывает, хакеры взламывают FTP-сервер разработчиков и выкачивают оттуда все. Такая неприятная ситуация в прошлом году приключилась с французским издательством Ubisoft – у него похитили техническую демку Far Cry 2. Иногда на пиратов работает журналист – он за взятки передает преступникам пресс-версии, которые рассылаются издателями для написания рецензий до поступления хитовых проектов в продажу. Однако чаще всего в сговоре с ворами состоят работники заводов, где с мастер-дисков печатаются игры. Тиражи большие, укради пару копий – никто и не заметит. Час уходит на взлом системы защиты, еще несколько минут – на снятие образа диска, а потом игра уходит в интернет. Проще говоря, утечка случилась на заводе в Канаде, а спустя два дня проект, на который разработчики потратили два года жизни, задешево продается на лотках в твоем родном городе. *Tomb Raider: Legend*, *Armed Assault*, *Scarface: The World is Yours* – эти и многие другие игры стали жертвами пиратской «оперативности». Сиквелы многих хороших игр никогда не сделают только потому, что официальные продажи первых частей показались издателям недостаточно внушительными. Пиратские тиражи никем в расчет не берутся...

О НАБОЛЕВШЕМ

Здорово вам, о великие апостолы правильности и качества, великая и ужасная редакция журнала **«PC ИГРЫ»**. У меня возник вопрос. Некоторые ваши авторы указывают вместе с именем ники, по которым их можно найти в аське. Вопрос: они желают общаться с миллиардами восторженных читателей?

Заранее спасибо, Элна

Здравствуй, Аня Андреева, скрывающаяся за псевдонимом Элна (видишь, мы тоже умеем рассекречивать людей). Да, действительно, ряд авторов указывает свои ники, очевидно, надеясь, что в аське к ним будут приставать сотни поклонниц с недвусмысленными предложениями. Однако читательницы почему-то отмалчиваются. Скромницы, наверное. Зато время от времени в аську стучатся мрачные парни и задают один и тот же нелепый вопрос: «Здравствуйте, это действительно вы?» Получив ответ: «Да, я», любопытные субъекты исчезают навсегда.
Так что, Элна, если тебе хочется познакомиться с отдельными авторами поближе, ты не зануда и готова высылать свои пляжные фотки, пожалуйста, досаждай нам!



Здорово, о великие апостолы

Здравствуйте, уважаемый журнал **«PC ИГРЫ»**!
Пишет вам геймер с приличным стажем. Журнал покупаю уже года два, и практически все в нем мне нравится, за исключением рубрики «Коды». Я считаю, незачем переводить целых две страницы на эти строчки, дарующие бессмертие, кучи золота и артефакты. Этим вы, простите уж меня за выражение, подкладываете геймерам свинью. Ну, застрял ты в игре, ну постарайся героически преодолеть препятствия. В этом-то и есть самый кайф! Я могу!!! А введя какой-нибудь код, ты идешь по самому легкому пути и дальше уже не хочется мучиться, вбил строчку - и порядок. И игра перестает быть такой интересной, какой казалась сначала. Да и в жизни кодов нет, надо делать все самому. Так что не стоит развращать геймерскую молодежь! Оставьте «пасхалки», остальное к ногтю!

С уважением, Сергей Павлов

Привет, Сергей. Как ты думаешь, если бы «мелкое жульничество» не пользовалось у геймеров спросом, стали бы разработчики придумывать коды? Очень сомневаемся. Каждый сам решает, должен ли он осилить игру самостоятельно, или же в особо сложной ситуации вбить в консоль “I’m a loser, baby, so why don’t you kill me?” и обрести бессмертие. И пусть потом «слабака» мучает совесть, и он просыпается в холодном поту с криком: «Господи Иисусе, что я наделал!» – это был его выбор.
Помнится, вышла в 2003-м замечательная игра – *Mafia: The City of Lost Heaven*. И была в ней, как сейчас помню, пятая миссия, в которой требовалось победить в гонке. Разработчики перемудрили с уровнем сложности, и очень немногие сумели опередить конкурентов не то что с первой, с двадцать первой попытки. Те же, у кого не получилось, матерились на форумах и требовали крови создателей игры. Разработчики потом даже специальный патч выпустили, позволявший пропустить злосчастный заезд. Уверяем, если бы тогда были известны чит-коды к Mafia, у многих геймеров было бы чуть меньше седых волос.

Я обычный геймер

Я обычный геймер, один из тех, кто сидит ночами за компом до полного покраснения глаз, лихорадочно кликая мышкой. Вот решил послать вам свои стихи. Может, вы поймете меня, а может, и оцените.

Реальность так лжива,
Реальный мир так жесток…
В мире огромном я искал уголок.
Реальность меняя, о власти мечтал,
Игрою я жил, а жизнью играл.
Уходя в другой мир, забывал о заботах,
Любил и творил, убивал злых я ботов.
Смешались два мира, разницы нет,
Я даже забыл, что я человек.
Но я не жалел ни секунды,
Страх в душе не сидит.
Гордость сердце сжимает,
Ведь геймер - гордо звучит!

Яков Носков

Спасибо, Носков, за прикольный стишок,
Гляди – Демин плачет, у Гусева – шок.
И Ларичкин стонет: «Реальность так лжива!
Давайте, коллеги, сегодня по пиву!»
Но помни, Носков, живущий игрою,
Когда-нибудь боты придут за тобою…

О НАБОЛЕВШЕМ

Здравствуй, журнал. Обращаясь к редакции журнала, хочу сказать: ребята, вы окончательно деградировали. Журнал умирает под тяжестью однотипных хвалебных рецензий. Так облажаться, как это сделали вы с *NFS: Carbon*, надо иметь талант. Поставить игре 9 из 10! Это в высшей степени издевательство над геймерами. Такое ощущение, что вы считаете читателей пожирателями сладкой ваты с IQ в районе 75. Может, у автора статьи такой же IQ? Вот цитата из системы оценок: «8.5 – 9.5. Это нечто. Подобные игры легко остаются на винчестере годами, их проходят снова и снова». Где связь? Вы видите? Я нет. Разве Carbon будут проходить годами? Да ее удалят через 3 дня! Поставить 9 баллов заведомо проходной рождественской поделке, которая из года в год меняет лишь название! Нас каждый год заставляют есть этот фарш. Люди, не обремененные мозгами, едят с удовольствием, но вы! Разве этого я ожидал от **«PC ИГР»**? Я был в шоке. Куда смотрел автор? Чего он накурился? А куда смотрела редакция? Курили вместе? Тогда понятно.

Croorc

Отвечать на подобные письма всегда сложно, потому как, что бы ни сказали, все равно кажется, будто оправдываемся. Споры вокруг объективности оценок всегда были и всегда будут. Но нужно понимать: балл, поставленный журналом, всего лишь взгляд на игру одной, относительно небольшой редакции. Да, мы профессионалы и хорошо разбираемся в электронных развлечениях. Но в то же время мы обычные люди, а люди, как известно, субъективны в суждениях. Иногда автор в ходе работы над рецензией попадает под обаяние игры и ставит ей оценку чуть выше, чем, казалось бы, она заслуживает. Например, на полбалла. Если бы, к примеру, обзор адвенчуры *Dreamfall: The Longest Journey* писал я, игра получила бы как минимум 8.5, настолько она мне понравилась. Однако рецензию отдали другому автору, и он поставил моему персональному фавориту 2006 года «всего» 7.5.
Зайди на GameRankings.com и набери там название любой игры. Хотя бы упомянутой выше Need for Speed: Carbon. Ты увидишь, как сильно отличаются мнения разных изданий. Кто-то ставит ей семерку, а кто-то девятку. Это нормально. Истина, как известно, рождается в споре. Ты ведь и сам, наверное, не раз до хрипоты доказывал другу, что игра X – вовсе не фуфло, как считает он, а и инновационный мегашутер.

Здравствуй, журнал

Здравствуйте, редакция **«PC ИГРЫ»**. Помнится, вы давненько указали в списке дату выхода *Final Fantasy XII*. Так вот, вы разбили мое сердце. Да-да, именно так!!! Потому что на PC ее не будет. Плохие у вас приколы. Теперь я страдаю, потому что мне не поиграть в этот шедевр. Я заказал «Финалку» для PlayStation 2, но эта тварь не идет на эмуляторах. Это просто ужасно. И во всем виноваты вы!

ЙенотеГ

Здорово, ЙенотеГ. «Здорово» – в смысле «привет», а не «здорово же ты облажался, мил человек». Прежде чем обвинять редакцию во всех бедах человечества, включая крушение «Титаника», убедись, что сам ничего не напутал. Написать о выходе Final Fantasy XII на PC мы просто не могли, потому что даже дети знают: серия Final Fantasy вот уже семь лет является эксклюзивом для PlayStation 2 (онлайновая одиннадцатая часть – не в счет). Может, тебе попался в руки номер «Страны Игр»?
Кроме того, всем известно: реально работающих эмуляторов PS2 пока не существует, так что не стоило спешить с заказом игры. Если уж ты такой фанат «Финалки», купи себе *Final Fantasy XI* и наслаждайся. А еще лучше: попроси кого-нибудь подарить тебе «Соньку» на 23 февраля – благо эта консоль сейчас стоит дешевле любой приличной видеокарты.

На письма отвечал Иван Гусев

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

http://forum.gameland.ru

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Был в книжном магазине и увидел книгу «Компьютер для геймера. Железо без тормозов!» В аннотации сказано, что книга написана при поддержке и участии редакции **«PC ИГРЫ»**. Но я уверен, что журнал никаких книг не выпускал!

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

А вот и ошибаешься. Журнал **«PC ИГРЫ»** участвовал в подготовке книги «Компьютер для геймера», выпущенной издательством «Питер», – предоставил материалы из рубрики «Железо».

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Вы часто помещаете на диск всевозможные моды к гоночному симулятору ***rFactor***. А слабо в следующем номере выложить саму игру?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

rFactor не является бесплатной игрой. Разработчики выпустили триал-версию, но она предоставляет крайне небольшой набор функций и не дает ставить моды. А если на триал нельзя ставить моды, какой смысл убивать 700 мегабайтов диска?

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Как вы думаете, нужно ли в конце раздела рецензий уделять место отстойным проектам? Вдруг кто-нибудь из нас наткнется на одну из таких «игр». Как мне кажется, это хороший урок для нерадивых разработчиков.

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Да, писать про халтуру нужно, дабы геймеры не тратили деньги впустую. Мы и пишем. Однако журнал не резиновый, поэтому мы предпочитаем рассказывать о хитах.



Как сделать игру?
Куда пойти учиться на разработчика?
Неужели действие GTA IV развернется в российской столице?



СПРОСИ «РС ИГРЫ»

? Я загорелся желанием создать свою игру! Подскажите, с помощью какой программы можно это сделать? Откуда ее скачать? Сколько она будет весить? И как с ней работать? Вопросов куча – надеюсь получить на них ответы!

Алексей Александров

! Чувствуем, Алексей, ты не совсем представляешь, как создаются игры. На самом деле все гораздо сложнее, чем тебе кажется. Начнем с того, что одному человеку едва ли под силу разработать первоклассный проект. Даже если ты мастер на все руки и сможешь исполнять обязанности гейм-дизайнера, дизайнера уровней, художника, моделлера, программиста и тестера одновременно, у тебя уйдут годы. История знает примеры качественных авторских игр, но это скорее исключения из общего правила. Наш тебе совет: начни с чего-нибудь простого. Например, освой flash-анимацию. И сделай с помощью нее простенькую игрушку. Многое тебе станет понятно. Если стремление заняться «серьезной» разработкой не угаснет, изучи язык программирования "С++", а также Maya и 3Ds Max – они пригодятся при создании моделей и анимации. Все охватить невозможно, лучше сосредоточиться на чем-то одном.

? Почему вы перестали выкладывать на диск быстрые видеопрохождения известных игр?

Жора Пипен

! Исследования нашего дискового отдела показали, что данный раздел большой популярностью не пользовался. Поэтому от видеопрохождений мы решили отказаться.

? Как создать свою гильдию в Guild Wars? Надо ли платить за это деньги?

Сергей Борисов

! Отвечает **Андрей Теодорович**: «Очень просто. В Старом Аскалоне есть NPC-гильдмастер. Нужно обратиться к нему. Регистрация стоит недорого – всего несколько золотых монет».



Открыть свою гильдию в Guild Wars очень просто.

? Я хочу записать прохождение игры *Prince of Persia: The Two Thrones*. Но не могу найти подходящую программу, которая бы не «лагала» и не «подвисала». Только не нужно советовать Fraps. Она всего 30 секунд пишет!

Олег Чебаков

! И все-таки мы тебе настоятельно рекомендуем остановиться именно на Fraps. Эту утилиту как для записи видео из игр, так и для съемки скриншотов использует вся редакция Правильного. И, знаешь, не жалуется. 30-секундное ограничение связано с тем, что у тебя установлена пробная версия программы. Зарегистрируй утилиту и снимай видео из «Принца» хоть сутки напролет. Рекомендуем перед записью освободить как можно больше пространства на жестком диске: ролики занимают немало места.



Записать видеопрохождение PoP: The Two Thrones с помощью Fraps проще пареной репы.

О НАБОЛЕВШЕМ

? У меня большая проблема: не могу найти ни одной бесплатной ссылки, для того чтобы скачать *Gish*. Все перерыл.

Алексей Яров

! Между прочим, игра уже давно официально продается в России. Оригинальный платформер от гениев из **Chronic Logic** еще в начале 2005 года локализовала и издала компания **«МедиаХауз»**. Так что живо беги в магазин и не пытайся скачать Gish в сети. Уважай интеллектуальную собственность разработчиков.



Приятно, что среди наших читателей есть поклонники таких игр, как Gish.

? Подскажите, пожалуйста, какие существуют MMORPG в жанре классических азиатских игр?

Тимофей Ростилов

! За ответом на этот вопрос мы обратились к нашему спецу по онлайновым развлечениям **Андрею Теодоровичу**. Он говорит, что ***Lineage II*** и ***Guild Wars*** – самые известные и популярные MMORPG в азиатском стиле. Поэтому советуем выбрать одну из них.



Если увидишь в сети такой скриншот из GTA IV, знай: это фейк.

? Когда выйдет следующая GTA? Я слышал, что действие новой части развернется в Москве, а главным героем станет столичный таксист. Это так?

Петр Г.

! Боюсь, придется тебя разочаровать: ***GTA IV*** в Москве – это не более чем слухи. Но это еще что! Летом минувшего года сеть взбудоражили два поддельных скриншота, якобы снятых с рабочей версии. Вокруг новой Grand Theft Auto уже ходят легенды, но доподлинно известно немногое. В частности то, что игра создается на движке **RAGE** (Rockstar Advanced Game Engine). Этот же моторчик использует уже вышедший проект **Rockstar** под названием ***Table Tennis***. Выход четвертой части на приставках нового поколения намечен на 16 октября сего года.



За графику в GTA IV мы спокойны.

? Для игр у меня не хватает оперативной памяти. Можно ли ее увеличить за счет flash-карты?

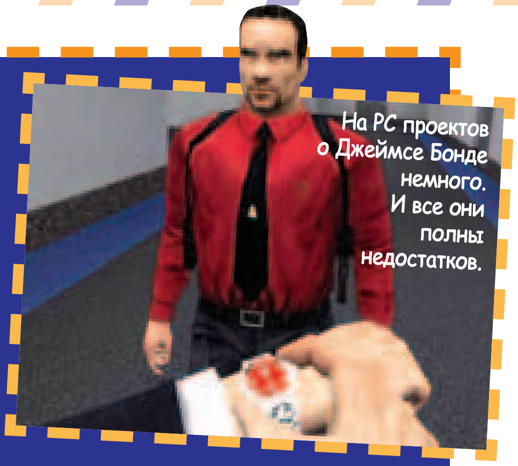
Jeha

! Наверное, Jeha, ты первый (или первая?), кому пришла в голову такая мысль. Но спешим тебя разочаровать: flash-карта оперативную память не заменит.

? Сейчас по фильмам часто создают игры и наоборот. А почему до сих пор не сделали экшен о Джеймсе Бонде? Мог бы получиться неплохой проект! Если бы за него взялись талантливые разработчики, естественно. Тем более сюжет уже есть, да какой!

Лара Некрофт

! На самом деле игры по мотивам фильмов о Джемсе Бонде существуют. И если про старенькую ***James Bond: The Stealth Affair***, вышедшую в 1990 году, все уже давно позабыли, то воспоминания о ***James Bond 007: NightFire***, которая увидела свет в 2002-м, еще теплятся. Как ты правильно заметила, Лара, из последней игры мог получиться весьма неплохой экшен. Но не получился, даже несмотря на то, что взялись за него талантливые разработчики из **Gearbox Software**. На их счету такие хиты, как ***Half-Life: Counter-Strike***, ***Half-Life: Opposing Force***, ***Half-Life: Blue Shift***, ***Brothers In Arms: Road to Hill 30*** и ***Brothers in Arms: Earned in Blood***. О следующем визите Агента 007 на PC пока ничего не известно. Но мы надеемся, что новая игра о Бонде нас не разочарует.



На PC проектов о Джеймсе Бонде немного. И все они полны недостатков.

? Привет, любимый журнал! Мне 17 лет, в этом году я окончил школу и теперь стою перед выбором вуза. Компьютер у меня с 9 лет, играю примерно с 11-ти. Уже несколько лет назад определился, что хочу разрабатывать или локализовать компьютерные игры. Но не знаю, на кого пойти учиться, чтобы потом устроиться в игровую компанию. Подскажите, пожалуйста.

Александр (Mefistofel)

! Если ты, Александр, перечитаешь статью «Как стать разработчиком компьютерных игр?», которую мы опубликовали в №12(24), то поймешь, что индустрии нужны самые разные специалисты: от программистов с дипломом инженерно-физического вуза до тестеров без образования вовсе. Так что в первую очередь определись, чем именно ты хочешь заниматься: непосредственно разработкой или локализациями. Дадим один совет: наиболее востребованы в игровой индустрии хорошие технари (в первую очередь, конечно, программисты). Но это не значит, что, выучившись, допустим, на экономиста, ты не сможешь устроиться PR-менеджером. Ценные кадры нужны везде. Кстати, хорошие художники тоже на вес золота. Но, пожалуй, самый простой способ попасть в игровую индустрию – пойти в тестеры. У наших издателей и разработчиков постоянно появляются новые вакансии.

Есть вопрос, но ты не знаешь, кому его задать? Смело пиши нам на электронную почту ask@pc-games.ru или в редакцию по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, журнал «PC ИГРЫ» с пометкой «Спроси "PC ИГРЫ"». В каждом номере мы будем отвечать на самые интересные вопросы читателей!



ПАР ИЗ УШЕЙ, ИЛИ ИСТОРИЯ ОДНОГО ПОДКЛЮЧЕНИЯ

Андрей Первый

Технический прогресс не стоит на месте. Еще совсем недавно надо было идти в магазин, изучать разложенные на полках коробки с играми, отбирать самые интересные, оплачивать в кассе наличными, а затем бежать домой с заветным диском под мышкой. Теперь все проще. Зашел на сайт какого-нибудь крупного издателя, присмотрел себе игрушку посимпатичнее, потратил пару секунд на ввод данных своей кредитной карты и еще немного времени на то, чтобы скачать дистрибутив. И все это не вставая с любимого мягкого кресла. До недавнего времени я считал, что это очень даже неплохое развитие традиционной купли-продажи интерактивных развлечений. Но потом в мои руки попало подарочное издание *Half-Life 2*.

Надо сказать, что я собирался всего лишь посмотреть однопользовательскую игру и отдал предпочтение оригинальному Half-Life 2, ***Half-Life 2: Episode One***, а также ***Half-Life Source***. Запустилась инсталляция службы **Steam**, где мне и предложили зарегистрироваться. Но не тут-то было. Сервер все время оказывался недоступен. Совершенно не понимая в чем дело, я зашел на официальный сайт компании **«Бука»** и с удивлением прочел следующую новость: оказывается, где-то на другом конце света вышла из строя электростанция. Из-за этого все домены оказались отключены, и во всем мире ни один человек не может устанавливать и запускать распространяемые через Steam продукты. Не буду перечислять все те непечатные слова, которые пришли в голову. Сложно представить, почему такая большая и богатая компания, как **Valve**, не додумалась, что стоит прикупить источник альтернативного питания на случай непредвиденных ситуаций. И почему желание поиграть в сингл должно зависеть от наличия электроэнергии за тысячи километров от моего дома.

На следующий день регистрация прошла успешно, инсталляция наконец началась. Файлы начали копироваться, но ужасно медленно. Оказалось, Steam сверяет каждый из них с контрольными данными, из-за чего все здорово затягивается. В итоге процесс отнял около часа. Даже старенькие адвенчуры на восьми дискетках переносились на винчестер куда быстрее.

Далее Steam пожелал скачать последние обновления. Причем в имеющемся списке Half-Life Source почему-то была помечена как неустановленная. Хотя на рабочем столе ярлык все же был. Ну да ладно, запущу просто Half-Life 2. Ан нет. Появилось туманное сообщение Windows о критической ошибке: не отвечает сервер. Вторично вспомнив весь свой запас бранных слов, я принялся искать решение в сети. Как выяснилось, такое происходит достаточно часто, и надо всего лишь немного подождать. «Немного» превратилось в несколько часов. Затем Half-Life 2 прошел авторизацию и запустился. Как и Episode One. Откуда ни возьмись появился и Half-Life Source. Правда, его обновление застряло на 85 процентах. Любые попытки продолжить выдавали ошибку домена. К этому моменту играть расхотелось окончательно.

Складывается впечатление, что авторы решили сделать все возможное, дабы усложнить доступ к своим продуктам. Что самое смешное, страдают исключительно владельцы лицензионных копий. Купившие пиратку живут припеваючи, потому что там… просто вырезан Steam. Эти счастливые люди запускают игру в любой момент и не думают о стихийных бедствиях и прочих неприятностях, которые обрушиваются на головы несчастных, отдавших кровные 50 баксов. Я готов платить деньги за лицензию. Но я не готов, чтобы в обмен мне плевали в душу, заставляли тратить кучу времени на установку, да еще и тогда, когда удобно не мне, а каким-то капризным серверам. Никакая компьютерная игра не стоит подобной нервотрепки.

Когда писалась эта заметка, стало известно об очередном инциденте. Владельцы русской версии ***Dark Messiah of Might & Magic***, выбравшие полный вариант установки, получат от Steam обновление в размере… двух гигабайт!!! У вас все еще не валит пар из ушей? Тогда Steam идет к вам!



Сложно представить, почему Valve не додумалась прикупить источник альтернативного питания

ДОРОГА НА СЕВЕРНУ

Jagged Alliance много не бывает. Не успели мы рассказать о проектах **GFI Russia**, как за дело взялись **«Акелла»** и **F3 Games**. Уже в конце нынешнего года в продажу поступит третья часть легендарной тактической стратегии. Чтобы скрасить тебе ожидание, мы и «Акелла» решили разыграть отличную видеокарту **Asustek EAX1950XTX HTVDP**. Условия конкурса прежние: нужно правильно ответить на вопросы и отправить письмо по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, **«PC ИГРЫ»** или электронной почтой на **ja3@pc-games.ru**.



ВОПРОСЫ

1. В какой игре впервые появился Иван Долвич?
А) Jagged Alliance
Б) Jagged Alliance: Deadly Games
В) Jagged Alliance 2

2. Как звали главную злодейку в Jagged Alliance 2?
А) Дейдранна
Б) Мегера
В) Элексис

3. Сколько различных концовок в Jagged Alliance: Unfinished Business?
А) 2
Б) 1
В) Игру нельзя закончить из-за ошибки в программном коде.

4. Какая компания издавала первую часть JA?
1) Strategy First
2) Interplay
3) Sir-Tech Software

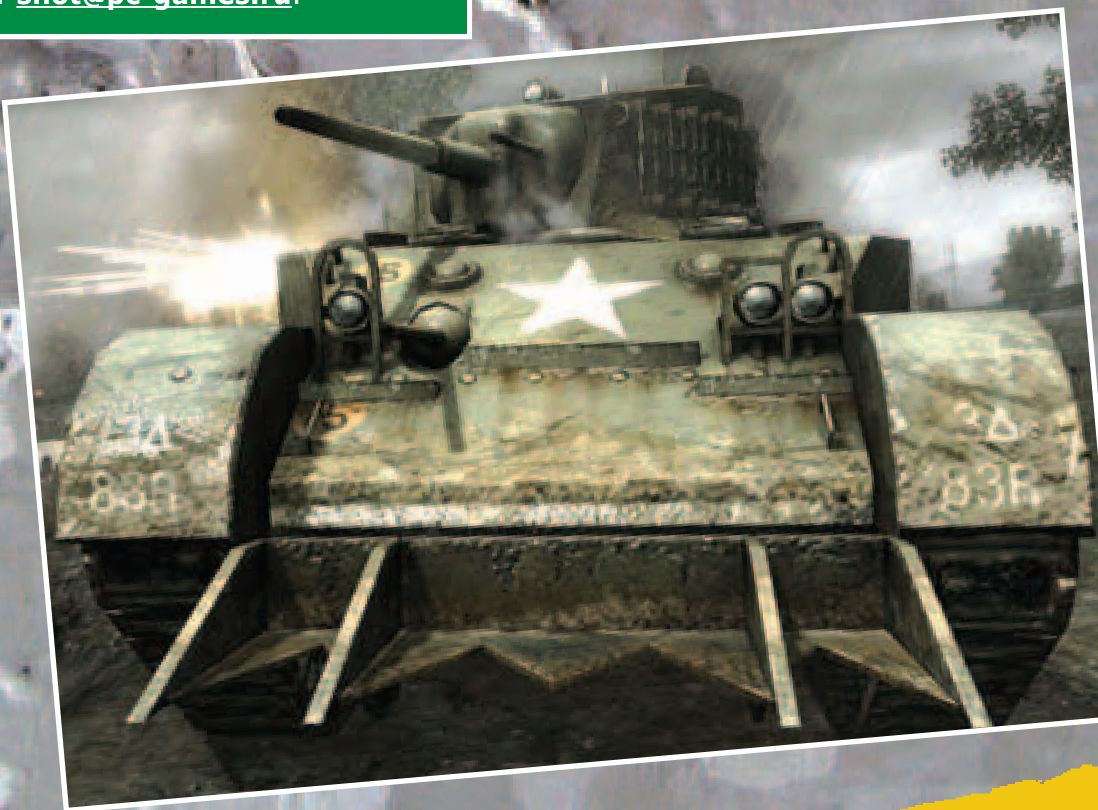
5. Кто владел интернет-магазином, торговавшим оружием, во второй JA?
А) Бобби Рей
Б) Компания M.E.R.C.
В) Виталий Шутов

МЕГА-BESTSHOT #2

КРУГОМ ВОЙНА

Вторая мировая война нынче в моде. Да что там лукавить, она всегда в моде. Посему мы решили посвятить ей отдельный конкурс. На этот раз, вместо того чтобы высматривать интересные сценки из жизни пучеглазых гоблинов и прочей виртуальной живности, ты отправишься прямиком на фронт. Генштабу **«PC ИГР»** требуется зрелищный снимок с передовой. Да такой, чтобы в музее мог висеть на почетном месте: со взрывами, вопящими немцами и горящими бронемашинами. В награду лучшему фоторепортеру достанется трофейная видеокарта **MSI X1600XT**.
Адрес военно-полевой почты остался прежним: **shot@pc-games.ru**.





КОНКУРС

Второй тур конкурса от арт-директора

Зри в КОРЕНЬ!



Чем только не занимался арт-директор **Евгений Сныткин**, даже журнал на досуге делал, пока не приобрел на заработанные барыши первоклассную бензопилу. Теперь, когда в ближайшем лесу завоют с голодухи волки, он выходит на охоту. Расчленив парочку прохожих, Евгений делает несколько снимков и затем... Ох, что он делает с ними затем!

Результат злодеяний ты можешь увидеть на корешке журнала. Мы бы рады призвать товарища к ответу, да не можем установить личность жертвы. Уже и гадалку приглашали, и экстрасенса... В общем, мы просим помощи у тебя. Постарайся отгадать, кто пострадал от рук арт-дира и пришли ответ по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ» или воспользуйся электронной почтой – art-dir@pc-games.ru.

Обязуемся обеспечить трех самых прозорливых читателей бесплатными подписками на Правильный, а также полезными вещицами с символикой «PC ИГР».

Журнал «PC ИГРЫ», издательство «Руссобит-М» и студия World Forge объявляют о проведении конкурса-викторины «Спартанский эрудит», посвященного эпической стратегии *«Войны Древности: Спарта»*.
Задание традиционное – тебе нужно правильно ответить на четыре вопроса. Но на халяву не надейся: чтобы заполучить солидные призы, предоставляемые за победу, придется ознакомиться с игрой. В общем, на сей раз мы решили не публиковать варианты ответов на вопросы, так что справиться с задачей, ткнув пальцем в небо, не получится.

WWW.RUSSOBIT-M.RU

Если ты хоть что-то понимаешь в хорошем звуке, обязательно оценишь по достоинству призы.
За первое место полагается акустическая система AVE EC 400 EDS.
Завоевавшему второе место достанется акустическая система AVE Tx40.
Ну а последний призер получит наушники Philips SHG 8100.



СПАРТАНСКИЙ ЭРУДИТ

I место	II место	III место

ВОПРОСЫ:

1. Сколько видов оружия находится в распоряжении каждой из сторон (греков, персов и египтян)?

2. Как зовут главного гейм-дизайнера проекта?

3. Сколько всего сюжетных кампаний в игре?

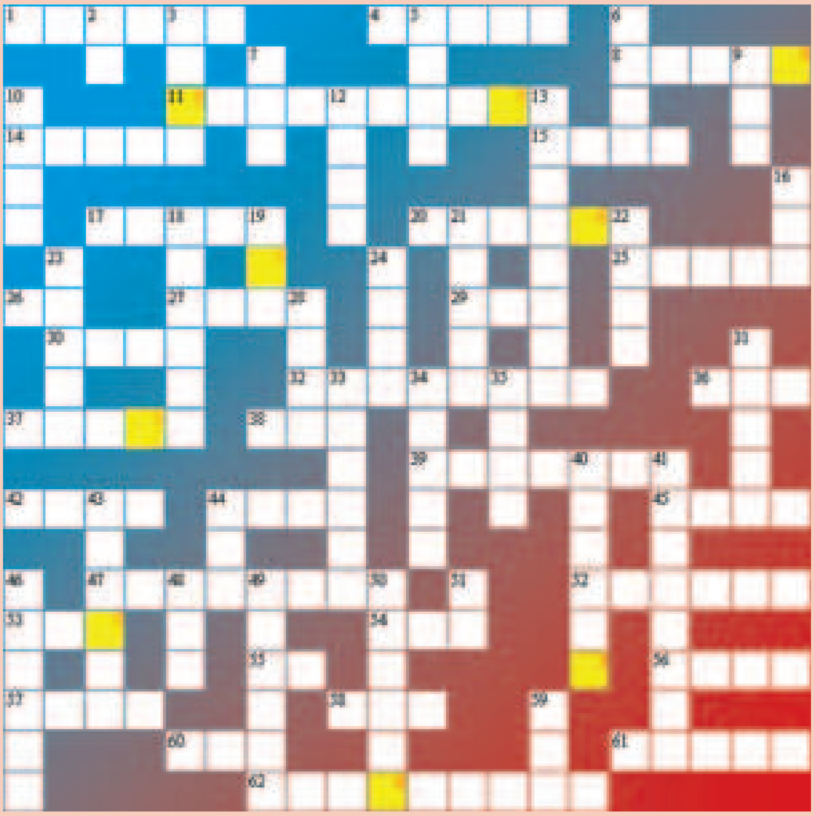
4. Подсчитай количество видов животных в «Спарте» (как боевых, так и небоевых) и укажи эту цифру.

КУДА ПИСАТЬ
Ответы присылай до 1 марта включительно по адресу: 127206, г. Москва, ул. Вучетича, д. 19
либо на электронную почту contest@russobit-m.ru
с пометкой
«Спартанский эрудит».

КОНКУРС

ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Традиционный кроссворд «РС ИГР»на игровую тематику. Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны новинки от компании «1С». У асов, ответивших на все вопросы, есть шанс получить суперприз. Кроссворд полностью составлен на английском языке.



ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. Первая локация адд-она ***Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast*** (одно из слов названия).
4. Имя мощнейшей (50 уровня) темной эльфийки из ***Might & Magic VIII: Day of the Destroyer***. Ближе к концу игры мы даже сможем принять ее в свою партию.
8. Компания **Her Interactive** выпустила почти полтора десятка однообразных адвенчур про эту девушку-детектива.
11. Специальный контроллер и велотренажер для ***Juiced*** «в одном флаконе»: чем быстрее геймер крутил педали, тем быстрее разгонялась его машина.
14. Древняя разновидность домашнего ПК, просуществовавшая на рынке с середины 80-х до начала 90-х годов.
15. *******: Secrets of the Lost Cavern*** – квест 2005 года про житие-бытие древних людей. В России известен как ***«Тайна забытой пещеры»***.
17. Ужаснейший ***Halo***-образный экшен от **Brat Designs**.
20. Класс в RPG, представители которого полагаются главным образом на собственную ловкость и умение стрелять из лука.
25. Только с помощью этого персонажа мы могли сохраняться в ***Curse: The Eye Of Isis***.
26. Известнейшая серия тактических стратегий от **Sir-Tech** (аббревиатура).
27. Неплохая немецкая RPG 2005 года «в стиле ***Fallout***». Отгадай одно из слов названия.
29. ***Tiger Woods *** Tour***.
30. Вопрос к фанатам первой ***«Готики»:*** что выращивали батраки в Новом Лагере?
32. Абсолютное большинство американских игр про Вторую мировую содержат миссии, действие которых разворачивается в этом северном регионе Франции.
36. Расширение файлов динамических библиотек.
37. Популярный производитель геймерских мышек.
38. Так при переписке обозначают улыбку, смех.
39. Разработчик ***Anno 1701***.
42. ******* Police*** – неплохой симулятор ОМОНа от **Zono**.
44. Самое первое оружие в ***The Suffering***.
45. **** Balder – лучший друг Макса Пейна. Будет убит мафией.
47. Как в ***F.E.A.R.*** называются уровни?
52. В последние годы эта серия стала главным конкурентом ***The Elder Scrolls***.
53. ******-egg.
54. Этой аббревиатурой обозначают фразу «также известен как».
55. Популярная сага о злобном и кровожадном вампире, который всю игру только и делает, что мочит всех подряд.
56. Про этого легендарного рок-исполнителя в свое время даже хотели компьютерную игру сделать.
57. Имя умершей владелицы фабрики игрушек из ***Syberia***.
58. Одна из крупнейших немецких издательских контор.
60. ******: The Sexy Empire***.
61. Хардкоровая радиостанция из ***GTA: Vice City***.
62. Гениальный как в плане концепции, так и в плане исполнения экшен 2000 года от **Shiny Interactive**.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

2. Класс автомобилей (60–70 гг.), который в последнее время стал необычайно популярен среди разработчиков рейсингов.
3. Отличная серия автосимуляторов от **Codemasters**.
5. «Ось зла» в играх про Вторую мировую.
6. Египетский символ. В ***Serious Sam*** игроку не раз приходилось их собирать, дабы продвинуться далее по сюжету.
7. Игровой жанр, самые известные представители которого – игры серии ***Tomb Raider***.
9. Этой аббревиатурой обозначают мониторы с электронно-лучевыми трубками.
10. Отвратительный «антитеррористический» шутер от **T7 Games** и **JoWood Productions**. В России известен под названием ***«Неотвратимая Угроза»***.
12. Отличный TPS 2000 года от **HumanHead Studios** про викингов.
13. Раса в ***Oblivion***.
16. ***Madden ******.
18. Главный герой ***«Пятого Чародея»***.
19. Тайный язык в ***Myst IV: Revelation***. На нем, к примеру, написано генеалогическое древо семейства Атруса.
21. Обычно вместе с «Браво» это команда сражается против злобных «Чарли».
22. Функция уничтожения города в ***Age of Wonders***.
23. Одна из ключевых героинь ***Fahrenheit***.
24. Эффект размытости изображения.
28. Удачная серия RTS с сильным экономическим уклоном от немецкой студии ***Sunflowers***.
31. Способность Faery Dragon из ***Warcraft III: The Frozen Throne*** поглощать заклинания.
33. Один из ключевых персонажей ***Dreamfall: The Longest Journey***. У нее еще есть свой магазин.
34. Одна из последних локаций в ***Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring***.
35. Инопланетная цивилизация в ***Unreal***.
40. Создатели ***Ex Machina*** и ***«Дневного Дозора»***.
41. Разработчик ***Oil Tycoon 2***.
43. Студия, подарившая нам великолепный RPG-сериал ***Ultima***.
44. Создатели ***Ever-Quest*** (аббревиатура).
46. Современная «переделка» старой игры. Таковой, например, является ***Sid Meier's Pirates!*** 2004 года.
48. Фамилия одного из секретных агентов израильской разведки Shin Bet в ***Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow***.
49. Посредственный экшен 2005 года про роботов от Eurocom Entertainment Software.
50. Рейтинговая система игроков в киберспортивных соревнованиях.
51. Создатели неплохого экшена ***The Thing***, основанного на событиях фильма «Нечто» (аббревиатура).
59. Жалкая, никудышная, убогая отечественная поделка на тему стритрейсинга (аббревиатура).

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте **crossword_38@pc-games.ru**, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, **«РС ИГРЫ»** (укажи на конверте слово **«КРОССВОРД»**). **ВНИМАНИЕ!** Конкурс продлится до 1 марта 2007 года включительно.



С готикой по жизни

Столь популярная RPG, как *Gothic 3*, конечно, не могла не привлечь внимание читателей журнала «РС ИГРЫ». Количество участников не рекордное, но вполне приличное. На приз претендовали 158 человек – именно столько геймеров правильно ответили на далеко не простые вопросы нашего традиционного конкурса, посвященного теме номера. Ну а дальше лотерея определила победителя: комплект акустики AVE Tx40 отправляется Ростиславу Христинину из поселка Ново-Синьково Московской области. Поздравляем!

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ:
1) А; 2) С; 3) В; 4) С; 5) В

EVERQUEST II В КАРТИНКАХ

Россия – не Америка, однако, как показал конкурс **«EverQuest II в картинках»** (смотри декабрьский номер за прошлый год), и в нашей стране есть немало поклонников «рисованных историй».
Напомним суть задания. От участников требовалось придумать оригинальные подписи для подборки скриншотов из ***EverQuest II***, выложенных на диск. Скажем откровенно – шквала писем не было (признайся, читатель, тебе ведь, наверное, больше нравится что-то отгадывать, нежели самому придумывать?), однако результат все равно превзошел наши ожидания.
Итак, огласим список победителей и приставим их к Почетному Ордену Красного Спайдермена. Все они получают по коробке с лицензионным EverQuest II от компании **«Акелла»**, ну а мастер, занявший первое место, награждается еще и трехмесячной подпиской на **«РС ИГРЫ»**. Три лучшие работы ты можешь найти на диске этого номера в разделе «EQ2: Итоги конкурса».

Ниже представлен полный список победителей конкурса.

1. Андрей Авачев, г.Ульяновск;
2. Виктор Тараник;
3. Павел Панков, написавший по одному забавному стихотворению для каждой картинки. Да, это не совсем то, о чем было сказано в задании конкурса, но получилось здорово!
4. Нина Прокопенко, г. Омск;
5. Владимир Гайлунь, п. Заря Московской области;
6. Мурат Тахтынбаев, г. Москва;
7. Анна Заболотная, г. Соликамск;
8. Даниил Калюжный, г. Москва;
9. Алексей Зотов, г. Новосибирск;
10. Илья Шахат, г. Дзержинск;
11. Николай Климчук, г. Екатеринбург;
12. Exorcist87;
13. Елена Шкарупета, д. Пронская Архангельской области;
14. Андрей Скамейкин, г. Владимир;
15. Анатолий Горбуньков, г. Геленджик;
16. Александр Рублев-Водкин, г. Мурманск;
17. Юлия Самойленко, г. Владивосток;
18. Ян Богомаз, п. Краснознаменный Читинской области;
19. Павел Носков, г. Волгоград;
20. Даниил Яковлев, г. Санкт-Петербург;
21. Афанасий Минаев, г. Электросталь;
22. Некто «Саша Белый»;
23. AmazinG1RL;
24. Алексей Хохряков, г. Москва
25. Александр Шмональский, г. Павлов-Посад.



* К сожалению, не все участники указали свои полные имена и обратный почтовый адрес. Просим победителей выслать нам свои координаты.

ИТОГИ КОНКУРСА

ИТОГИ КОНКУРСА

ASUS: ВЫГОДНАЯ ПОКУПКА



Пожалуй, это единственный конкурс, в котором имя победителя не вызывало сомнений. **НИКОЛАЙ МАКСИМОВ** из Волгограда не просто правильно ответил на все вопросы, но еще и прислал нам целый трактат, посвященный технологиям и продуктам от компании ASUS. Такое усердие, естественно, должно быть вознаграждено. А посему мы отправляем видеокарту **ASUS EN7900GS/2DHT/256M** в Волгоград.

Правильные ответы:
1) в; 2) в; 3) а; 4) в; 5) в

ОБУЗДАЙ СКОРОСТЬ!

Конкурс **«Обуздай скорость»** определенно удался: почти четыре сотни геймеров признались в пылкой любви к супергонке ***Need for Speed***. Лучше всего это удалось сделать тем, кто дружен с рифмой. Впрочем, есть среди победителей и те, кто описал свои чувства в прозе.
Самым выдающимся мы признаем стихотворение **Иванова Александра** из Санкт-Петербурга (оно и венчает эту заметку). Питерский поклонник NFS умудрился объясниться в любви не только «лучшему в мире» проекту, но и журналу – сам знаешь какому. Приятно, черт возьми! Александру достается великолепный набор: портативная консоль **PSP**, ***NFS Carbon*** для PSP и PC, а также футболка с символикой игры. Второе и третье места занимают соответственно **Романенко Павел** (сочинивший ни много ни мало, а рок-песню) и **Большакова Елена** (она быстрее всех прислала великолепное эссе). Павел и Елена получат коллекционное издание NFS Carbon и футболку. И, наконец, еще семь человек награждаются русскоязычной версией Carbon и все той же футболкой. Вот их имена:
РАДИКОВСКИЙ ДМИТРИЙ
КУЗЬМИН ДМИТРИЙ
ЖУЧКОВ КОНСТАНТИН
ХИЗОВ ИВАН
ПОЗОЛОТИН ИВАН
АРКАЛОВ ПАВЕЛ
ЕЛИЧЕВ МАКСИМ

СТИХОТВОРЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

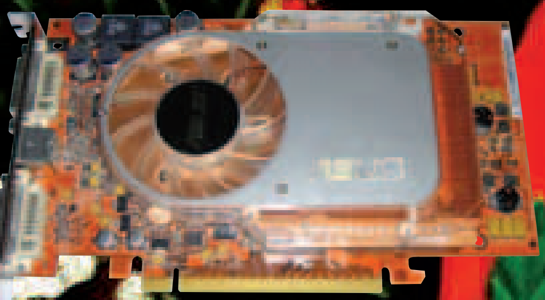
Ночь, серпантин, горячий асфальт.
В котором часу заезд?
Смотрю на спидометр, жму на педаль,
Прохожу Carbon NFS.

Клевые телки, красивые тачки,
Литые диски колес.
Вхожу в поворот на второй передаче,
Сердце стучит, как насос!

Ночные гонки, дикий каньон,
В скорости счастье найду.
Пять раз проходил Carbon,
Еще десяток пройду!

Сердце дороге отдам!
Стритрейсинг мне по плечу!
Компании Electronic Arts
Спасибо сказать хочу.

Любимый журнал «РС Игры»,
Лучшая в мире игра!
В награду за вашу работу
Кричат фанаты «ура»!





МЕГА-BESTSHOT #12

САНТА ДОЛЖЕН УМЕРЕТЬ

Почему-то большинство растерзанных Санта Клаусов предстало перед нами в образе орков и прочих монстров из ***Dark Messiah of Might and Magic***. Теряемся в догадках: то ли игра настолько популярна среди российских геймеров, то ли местная нечисть как нельзя лучше подходит на роль западных Дедов Морозов. Впрочем, мы отдали предпочтение автору скриншота из другой игры. Он, конечно, здорово изменил первоначальную картинку, но это условиям конкурса не противоречит. Получилось весьма забавно. А потому мы поздравляем **Кемала Тамбиева** из Черкесска с победой. Уважаемый Кемал, обязательно пришли на shot@pc-games.ru свой почтовый адрес. Иначе не видать тебе видеокарту **ASUS AX800XL** как своих ушей.

ИТОГИ КОНКУРСА

ИТОГИ КРОССВОРДА №36

Не иссякает поток эрудитов, желающих разгадать наш не самый простой кроссворд. Ключевое слово правильно определили 155 читателей, причем 10 из них прислали еще и ответы на все вопросы. Впрочем, согласно условиям конкурса, в розыгрыше призов приняли участие все 155 человек. Шестимесячная (в этот раз мы необычайно щедры!) подписка достается ***ЕВГЕНИЮ КРАВЧУКУ*** *из с. Камень-Рыболов Приморского края. Играми от «1С» поощряются два Сергея –* ***САВВИН*** *(г. Братск) и* ***АМОСОВ*** *(г. Комсомольск-на-Амуре).*

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

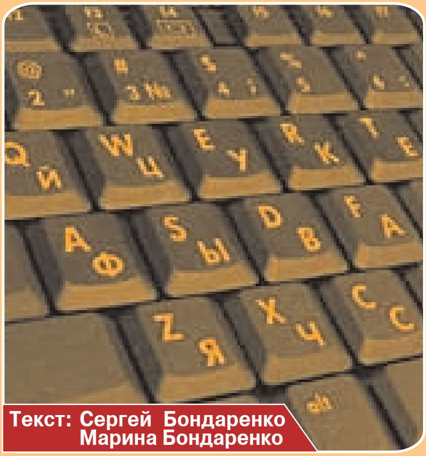
ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

5 LOCKPICKS
7 GODFATHER
10 AXIS
12 TES
15 ORTEGA
16 WET
18 PDA
23 TERRY
25 SHIP
26 VISTA
28 RONIN
29 EXCHANGE
33 ARCADE
36 SCAR
37 NPC
38 LOL
39 EKO
40 ALLIES
42 QUDDITCH
44 ABIT
45 ATST
47 DM
49 OEM
51 DAEMON
52 ARCHON
54 HEART
55 GHOUL
56 MAY

ПО ВЕРТИКАЛИ:

1 ZONO
2 EPOX
3 BOX
4 BREED
6 SETUP
8 ADVENTURE
9 HD
11 SIRRUS
13 BRANWEN
14 BW
17 TEMPLAR
19 ARUSH
20 DRUID
21 MFS
22 CDV
24 MAX
27 TEEN
30 CACODEMON
31 ABBOTT
32 GTI
34 CRYSIS
35 BLOCK
36 SLACKER
38 LOOT
41 ITALIAN
43 HAND
46 TYR
48 NOKIA
50 MAGE
52 ATI
53 COH

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО:
TUNGUSKA



Текст: Сергей Бондаренко
Марина Бондаренко

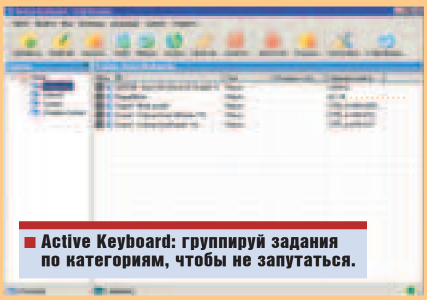
ИГРА В ДВЕ РУКИ

Практически на всех современных клавиатурах есть так называемые «дополнительные клавиши», которые часто называют «мультимедийными». Их предназначение – быстрое выполнение часто используемых команд, таких как открытие браузера, запуск почтового клиента, увеличение или уменьшение громкости звука. Наверняка половина таких кнопок у тебя простаивает без дела. А быть может, на твоей «клаве» старого образца и вовсе нет «мультимедийных» клавиш. Но не отчаивайся. Сегодня мы расскажем о том, как заставить любую клавиатуру плясать под твою дудку.

ACTIVE KEYBOARD 3.1

ТИП ПРОГРАММЫ
Программа для управления «горячими» клавишами
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Drive Software Company
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, $24.95
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
http://drive-software.com/actvkeyb.html

Знаешь, почему клавиши для быстрого вызова программ или выполнения любых других операций называются «горячими»? Потому что от частого нажатия они раскаляются добела, а иногда даже начинают плавиться. Шутки шутками, а *Active Keyboard* действительно может сделать «горячими» практически все кнопки на твоей клавиатуре. Разработчики программы условно разделили все действия на три группы – открытие файлов, веб-страницы и макросы. С первыми двумя группами все ясно: указываешь путь на диске или адрес сайта, сообщаешь Active Keyboard, какое приложение нужно использовать для открытия, и назначаешь нужное сочетание клавиш. Кроме этого можно указать, какой вид должно иметь окно браузера или другой программы при запуске.



Active Keyboard: группируй задания по категориям, чтобы не запутаться.

Но самое интересное ждет тебя в третьей категории. На изучение всех предложенных разработчиками команд можно потратить не один час. Хочешь, чтобы по одному нажатию клавиши выезжал лоток CD/DVD-привода, открывался редактор реестра или все ярлыки на рабочем столе пропадали? Нет проблем! А как насчет блокирования мыши, выхода в интернет или очистки «корзины» от помещенных туда файлов?

А еще в программе есть огромное количество команд для управления окнами приложений. Можно назначить сочетание клавиш для одновременного сворачивания всех окон, помещения активного окошка поверх остальных и так далее.

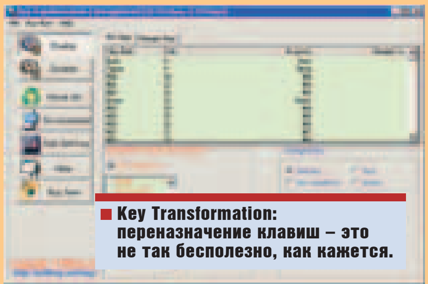
Понятно, что, открыв для себя все эти возможности, ты можешь просто обезуметь от счастья и на радостях забыть, какие сочетания какому действию соответствуют. Но не переживай: все команды хранятся в программе. Более того, их можно упорядочить по категориям: например, «Интернет», «Мультимедиа», «Управление окнами». Благодаря такой организации ты сможешь быстро найти нужную команду, если вдруг забудешь, какие клавиши выбрал для ее вызова.

KEY TRANSFORMATION 5.9

ТИП ПРОГРАММЫ
Программа для изменения функций клавиш
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
SoftBoy.net
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, $44.95
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.softboy.net/key/

На первый взгляд эта программа может показаться бесполезной. Действительно, зачем менять назначение клавиш? Но на самом деле *Key Transformation* может прийтись очень кстати в непредвиденных ситуациях. Представь, например, что ты разлил колу или чай на клавиатуру, после чего стал залипать Enter. Если купить новую клавиатуру ты не можешь, а комп нужен позарез, на помощь придет Key Transformation. Просто открой программу и поменяй местами Enter и, допустим, правый Shift (все равно в твоем распоряжении останется левый).

Рассмотрим другую ситуацию: во многих программах используются сочетания кнопок, которые невозможно переназначить, например, CTRL+C – это стандартная комбинация для копирования. А если одна из этих клавиш работает плохо? Тогда просто выбери другую и назначь ей необходимую функцию. Удобно? Едем дальше.



Key Transformation: переназначение клавиш – это не так бесполезно, как кажется.

По своему опыту знаем: привыкнуть к новой клавиатуре не так-то просто. Возможно, и ты, играя или работая с разными программами, с непривычки не попадаешь по некоторым клавишам. А при нажатии соседней кнопки рискуешь выполнить совершенно другое действие. Key Transformation предлагает простое и элегантное решение – отключить те клавиши, которые мешают и которыми не пользуешься, или подобрать для них более подходящие места на клавиатуре.

Key Transformation также можно использовать для быстрого ввода часто используемых слов и фраз (до 128 символов), например, логинов, паролей или коротких однотипных ответов на письма.

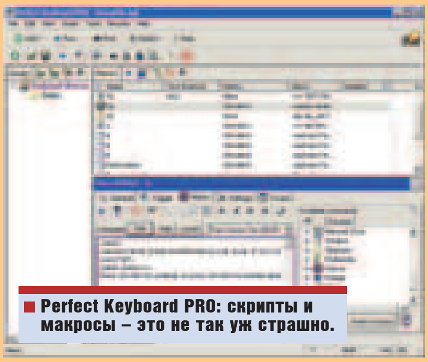
PERFECT KEYBOARD PRO 6.30

ТИП ПРОГРАММЫ
Программа для управления «горячими» клавишами
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Pitrinec Software
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, $29.95
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.pitrinec.com/pkindex.htm

Среди программ любой категории есть как простые, на освоение которых практичес-

ки не требуется времени, так и сложные утилиты – с ними разобраться труднее. Последние могут похвастаться гораздо более широким спектром возможностей. *Perfect Keyboard PRO*, безусловно, относится к ним. Если тебя не пугают словосочетания «скриптовый язык» и «написание макросов», тогда смело устанавливай это приложение. Не разочаруешься.

Perfect Keyboard PRO позволяет автоматизировать практически любые действия, а не только запуск приложений и открытие веб-страниц. Например, нажатием двух клавиш ты можешь заархивировать содержимое нескольких папок и переместить созданные файлы на «флэшку». Или выйти в интернет, что-то скачать, после чего разорвать соединение. Набор подобных операций ограничивается только твоей фантазией – освоив особый скриптовый язык, который используется в Perfect Keyboard PRO, ты сможешь выполнять практически любые действия.



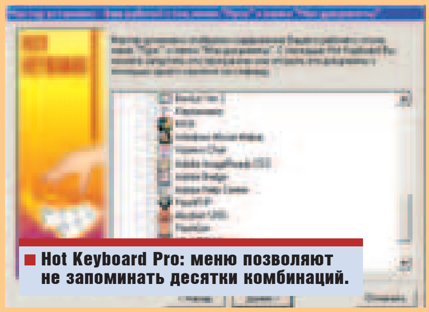
Perfect Keyboard PRO: скрипты и макросы – это не так уж страшно.

Впрочем, для комфортной работы с Perfect Keyboard PRO быть программистом вовсе не обязательно. Авторы разрешили записывать макросы. Все, что для этого нужно – нажать кнопку "Record" и последовательно выполнить необходимые действия. Программа сама заготовит нужный скрипт. Создатели Perfect Keyboard PRO предусмотрели вызов любой команды не только сочетанием клавиш, но и текстом. Например, для запуска ***Gothic 3*** ты можешь назначить слово "gothic". И тогда при его наборе игра запустится автоматически. И не нужно запоминать никаких комбинаций.

HOT KEYBOARD PRO 3.0

ТИП ПРОГРАММЫ
Программа для управления «горячими» клавишами
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Imposant
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, 300 рублей
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
http://rus.hot-keyboard.com

При первом же запуске *Hot Keyboard Pro* узнает, какой клавиатурой ты пользуешься, и попросит понажимать все дополнительные клавиши. Это нужно для того, чтобы программа запомнила их и включила в свой список. Кстати, Hot Keyboard Pro, в отличие от других подобных приложений, позволяет использовать в сочетаниях даже такие кнопки, как Esc, Enter, Tab, Print Screen, Space и Backspace.



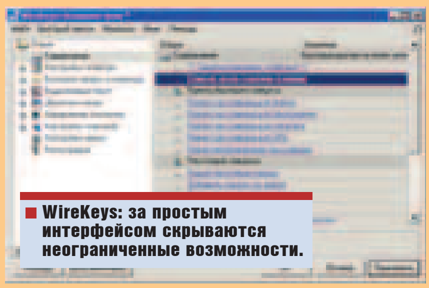
Hot Keyboard Pro: меню позволяют не запоминать десятки комбинаций.

Отличительная особенность творения **Imposant** – возможность создания меню. Подобные «окошки» избавят тебя от необходимости запоминать огромное количество комбинаций. Создаешь список из нескольких действий и назначаешь комбинацию для его вызова. Когда меню появится на экране, достаточно выбрать нужный пункт при помощи курсора.

WIREKEYS 3.5.2

ТИП ПРОГРАММЫ
Программа для управления «горячими» клавишами
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
WiredPlane.com
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, $29.99
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.wiredplane.com/ru/commons/download.php

Ничто так не прославляет программы, как открытая архитектура. Создатели *WireKeys* разрешили нам доработать приложение самостоятельно. И небольшая утилита для управления «горячими» клавишами превратилась в мощную программу для упрощения работы на компьютере. WireKeys позволяет управлять окнами приложений, сворачивать их в трэй или полностью убирать с экрана, вызывать системные утилиты и останавливать выполнение процессов, работать с содержимым буфера обмена, делать скриншоты и многое другое.



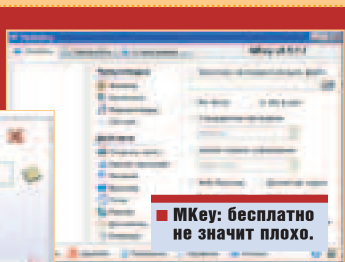
WireKeys: за простым интерфейсом скрываются неограниченные возможности.

А если ты заглянешь на официальный сайт и скачаешь дополнения, то сможешь делать то, о чем и не мечтал. Что же касается назначения клавиш, то тут возможности WireKeys практически безграничны. Программа позволяет управлять приложениями и окнами не только с обычной клавиатуры, но и с пультов дистанционного управления.

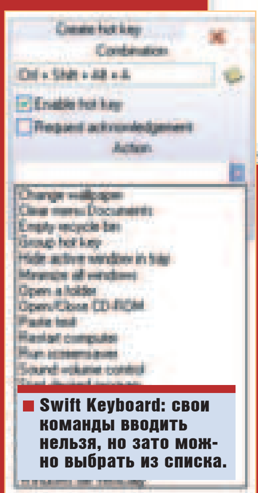
БЕСПЛАТНЫЙ СЫР

У всех программ, о которых рассказано в этом обзоре, есть один существенный недостаток: они не бесплатные. Создатели просят за них немалые суммы. А что делать, если денег жалко, а работать на клавиатуре все равно приходится? Искать бесплатные аналоги! В чем мы тебе и поможем.

Обрати внимание на программу *MKey* (http://seriosoft.iatp.org.ua). Она хоть и не дотягивает до уровня WireKeys и Hot Keyboard Pro, но гораздо лучше многих утилит, которые поставляются в комплекте с «мультимедийными» клавиатурами. С ее помощью можно отключать всплывающие сообщения (например, об уровне громкости), которые сопровождают нажатие «мультимедийных» клавиш.



MKey: бесплатно не значит плохо.



Swift Keyboard: свои команды вводить нельзя, но зато можно выбрать из списка.

Потенциал *Swift Keyboard* (www.hotsw.narod.ru/index_rus.htm) невелик. Здесь нельзя записывать и использовать макросы. Зато разрешено управлять *Winamp*.

В программе предусмотрены «горячие» клавиши для пятидесяти четырех действий, облегчающих работу с проигрывателем. Кроме этого можно назначить кнопки, при нажатии на которые выключается компьютер, увеличивается или уменьшается громкость, меняются картинки на рабочем столе, открывается браузер и так далее. Используя функцию «Группа комбинаций», ты будешь управлять несколькими заданиями одновременно.

В MKey предусмотрено создание профилей. С их помощью можно указать, в каких программах не нужно использовать те или иные сочетания клавиш. Скажем, если в браузере CTRL+T применяется для создания новой вкладки, а тебе его удобно использовать для запуска любимой игры, просто добавь профиль, в котором укажи: когда активно окно браузера, CTRL+T работать не должно.

Поскольку среди команд, которые поддерживает Swift Keyboard, есть перезагрузка и выключение компьютера, при назначении для них «горячих» клавиш можно задать дополнительный уровень защиты.

Февральские тезисы





Доброго тебе утра, вечера, дня или даже ночи! Лучшие аптеки страны по-прежнему рекомендуют принимать DVD-приложения журнала **«PC-ИГРЫ»** для предотвращения зимней хандры и скуки. Помогает. Кроме, понятно, огромного количества полезных и нужных в хозяйстве программ, таких как вьюер ***XnView*** или фтп-менеджер ***FileZilla,*** на диске тебя ждут:

Демо-версии самых популярных в этом сезоне игр; здесь стоит обратить внимание на актуальный зимой сноубордический симулятор ***Stoked Rider: Alaska Alien*** и русскоязычную (!!!) демо-версию футуристического экшена ***Alpha Prime,*** на двух уровнях которой найдется место и схваткам с боевыми роботами, и игре в салочки с обезумевшими шахтерами.

Лучшие игровые видео – ролики ***Runaway 2: The Dream of the Turtle, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas, Star Trek: Legacy, Eragon, The Lord of the Rings: Battle for Middle-earth II: The Rise of the Witch-king*** и, конечно, чудесной игры ***Rayman Raving Rabbids.*** Ты уже умеешь запускать в воздух корову? А стрелять вантузами? Учись.

Раздел игровых модификаций в этот раз ощетинился достоверной симуляцией войны во Вьетнаме, с ***Eve of Destruction v.50*** давно ставшие историей события придется пережить лично. Для тех же, кому претит любое кровопролитие, мы приготовили ***Exite 1.5.1*** для ***Half-Life 2.*** Мод добавит в игру телепортационную пушку, которая разнообразит уже несколько приевшийся процесс уничтожения противника и поможет аккуратно уронить на товарища, скажем, шкаф! Ценителям классики, кстати, особый подарок – модификация для старичка ***Doom,*** добавляющая в игру новые текстуры, модели монстров и оружия. Поверь, даже сейчас в этот прекрасный шутер можно играть с удовольствием. Естественно, это не все: экшены, стратегии и гонки станут совершенно другими, стоит лишь внимательно просмотреть список доступных в этот раз модификаций и выбрать интересующие лично тебя.

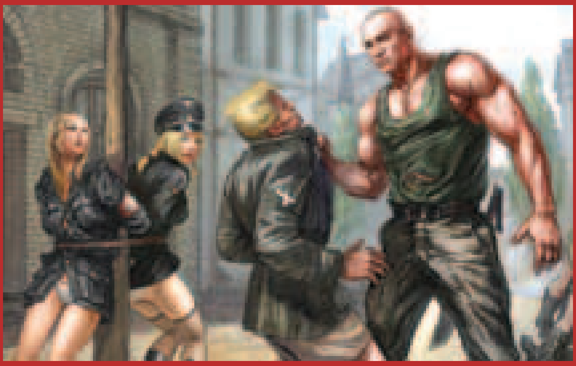
Открывать все карты мы не будем: где-то там притаились видео ***EverQuest II: Echoes of Faydwer,*** прохождения главных RPG современности ***Gothic 3*** и ***Neverwinter Nights 2*** и путеводитель по дискам. Ищем...

Сфера



Неожиданный подарок преподнесла отечественная компания «Никита» любителям онлайновых игрищ – с 25 декабря ушедшего года было официально запущено открытое тестирование обновленной версии онлайн-RPG *«Сфера: Перерождение»*. Тебе не придется платить абонентскую плату. Все, что нужно – это взять клиент игры с нашего диска и зарегистрироваться на официальном сайте http://www.sphereonline.ru/. Все на освоение онлайновых земель!

«Икона»



Дорогой читатель, на диске этого номера ты найдешь полную версию популярной передачи «Икона» телеканала «MTV Россия». Она посвящена одному из самых неоднозначных и между тем выдающихся проектов 2006 года – игре *«Санитары подземелий»*. В передаче Дмитрий «ст. о/у Goblin» Пучков и разработчики раскрывают все секреты создания игры, рассказывают о вселенной «Санитаров» и показывают уникальные кадры геймплея. Не пропусти!

Armed Assault



Мультиплеерная демо-версия крупномасштабного тактического шутера. Доступна южная часть огромного виртуального острова "Sahrani". Природные просторы, созданные с помощью современного графического движка, можно осваивать в трех режимах: Cooperative (1–8 игроков), Capture the Flag (1–16 игроков) и Capture the Island (1–60 игроков). Боевые действия разворачиваются на живописной территории со сменой погодных условий, временем суток и даже картой звездного неба. Помимо современного оружия можно использовать всевозможные транспортные средства: здесь богатый выбор танков, различных грузовиков и даже автобусов, вертолетов, самолетов и катеров. Полная свобода передвижения позволяет реализовать самые изощренные тактические приемы. Принять участие в многопользовательской игре можно в любой момент.



War Front: Turning Point



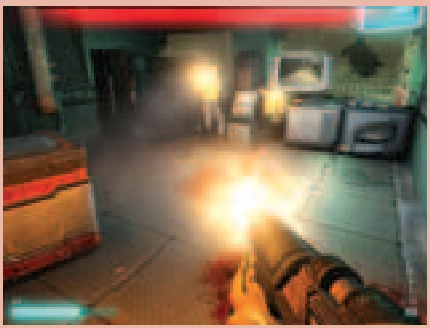
Стратегия в реальном времени, действие которой разворачивается в альтернативной реальности Второй мировой войны, где Гитлер погибает в самом начале конфликта, а вместе с пехотой и техникой 40-х годов в сражениях участвуют механоиды и другие боевые объекты разработок Третьего Рейха. В демо-версии доступен обучающий режим, где ты освоишь навыки построения военной базы и управления войском. В многопользовательском режиме открыты две карты, первая – 1x1 "Close Quarters", а вторая – 3x3 "Fissure". Можно поучаствовать в жестоких баталиях как против оппонентов в глобальной сети или по LAN, так и попробовать свои силы в матче против компьютерного соперника в режиме Skirmish. Сражаться разрешают за немецкую армию или сторону Альянса. В демо можно нанимать юнитов 2 и 3 уровня и использовать секретное оружие.



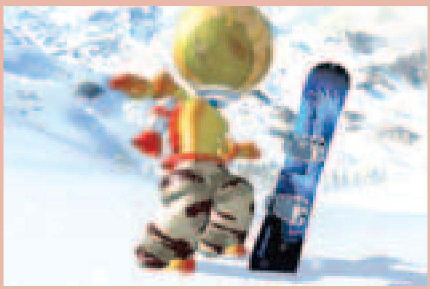
Alpha Prime



Русскоязычная демо-версия футуристического шутера ***Alpha Prime***. Доступны два уровня, первый, под названием «Станция», поведает о том, как именно главный герой оказывается в секретной шахте. Сначала в арсенале геймера лишь небольшой топорик, но уже в первом ангаре у мертвых солдат можно позаимствовать приличный пистолет. Вооруженные люди и обезумевшие шахтеры не позволят спокойно побродить по лабиринтам базы – придется пробираться к спасительному лифту. Второй уровень, «Хранилище», кишит боевыми роботами, желающими нашпиговать твоего персонажа внушительным количеством свинца. Помимо оружия доступны специальные средства, такие как сканер, взламывающий электронные замки, или шприц со странной голубой смесью, позволяющей пользоваться эффектом «замедленного времени».



Stoked Rider: Alaska Alien



Демо-версия спортивного симулятора, посвященного сноубордингу. Доступна одна трасса. Ее можно освоить в режиме "Score Attack", где за 42 секунды необходимо набрать 25.000 очков. В игре свободный геймплей, хотя любое неосторожное движение или опасный прыжок – и геймер может оказаться под снегом. Трасса расположена на крутом склоне, по ней щедро разбросаны деревянные домики и бонусные снежинки. Начать уровень можно лишь стандартным спортсменом, поиграть за легендарного фрирайдера **Томми Бруннера**, принимавшего участие в создании игры, не удастся. Спасибо, что хоть открыт магазин, где на полученные за гонки деньги можно починить и модернизировать свою доску, а также приобрести новенькую. Графика довольно симпатичная, а спортивный инвентарь райдера подчиняется отдельному физическому движку.





НОВОСТИ

Нигде в мире Новый год не отмечают с таким размахом, как в России. На то есть множество причин, перечислять и разбирать которые можно довольно долго. Тем не менее, в США и большинстве стран Европы период с конца декабря по начало января тоже является «мертвым сезоном» – все мало-мальски вменяемые люди справляют в это время Рождество и уходят в глубокий... на заслуженный отдых. Поэтому не стоит удивляться, почему основной бум зимних релизов выпадает на начало декабря, а не на его конец. Подтверждение наших слов стоит искать в графике выхода игр. Впрочем, вышедших проектов и свежих анонсов все равно получилось предостаточно. Сегодня в центре нашего внимания: ***The Witcher, S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, Dark Sector, Jericho, Silverfall, Sins of a Solar Empire, Sam & Max: Episode 2 – Situation: Comedy, Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Crysis, Eve Online: Revelations Harmotion, Pirates Constructible Strategy Game Online, Supreme Commander***.



РЕВЬЮ

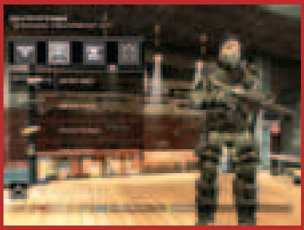
Runaway 2: The Dream of the Turtle

Runaway: A Road Adventure была признана лучшей адвенчурой 2003 года многими авторитетными сайтами и изданиями. Немудрено – графика в ней была красочной, персонажи – харизматичными, головоломки – логичными, а история – захватывающей и непредсказуемой. Спустя три года старые герои Брайан и Джина вновь собрались покорить наши сердца. Удалось ли разработчикам во второй раз создать великолепный во всех отношениях квест и поднять планку качества еще выше? Или же мы получили жалкое подобие оригинала? Ответ на этот и множество других вопросов о второй части игры ты узнаешь из нашего видеообзора.



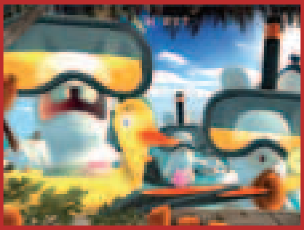
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas

Мы уже повидали четыре части ***Splinter Cell*** и две игры под лейблом ***Ghost Recon***. Но самая знаменитая серия, которая прославила **Тома Клэнси**, называется ***Rainbow Six***. Шестая часть спецназовской саги, именуемая ***Vegas***, заметно удалилась от канонов, установленных ее предшественниками. Называйте это явление как хотите – опопсением или адаптацией для казуальных игроков. Взять хотя бы место действия. Из безликих серых кварталов и затерянных деревень тебя переносят в знаменитый Лас-Вегас, город ослепительных огней и роскошных казино. И, как ты уже, наверное, догадался, в гости к богатеям решили наведаться террористы.



Rayman Raving Rabbids

Кролики – это не только ценный мех, но еще и четыре нечищеных зуба и огромные оранжевые вантузы. Именно такими видит длинноухих созданий Мишель Ансель, творец великолепной ***Beyond Good & Evil*** и не менее великолепного Реймана. Тебя ждут кролики-терминаторы, кролики-Сэмы Фишеры, кролики-индейцы и кролики-супермены, а также милые свинки и другие симпатичные монстры.
Набор мини-игр, разрабатывавшихся с прицелом на **Nintendo Wii**, подкупает даже прожженных писишников. Залить зубастых животин морковным соком, запустить кролика в полет, набить зверюге шишку побольше...



Star Trek: Legacy

Star Trek: Legacy – очередная попытка перенести популярную на западе космическую мыльную оперу на экраны компьютеров. Как водится, в период разработки Legacy ее создатели всячески подкармливали потенциальную аудиторию заманчивыми обещаниями и симпатичными скриншотами.
Увы, Star Trek до сих пор остается развлечением для избранных. Люди, равнодушные к сериалу и космической тематике, опять проходят мимо.
Star Trek: Legacy – это тактическая стратегия. Ты управляешь космическим кораблем и во главе небольшого флота выполняешь многочисленные задания ради процветания всего доброго и вечного.



Eragon

Слэшер от третьего лица – птица в наших краях редкая, и многие представители этого жанра на PC получают заслуженное внимание от игроков и журналистов. Проекты уровня ***The Lord of the Rings: The Return of the King*** становятся народными хитами. Игры достойные, но вышедшие через полгода-год после релиза на консолях, воспринимаются чуть спокойнее. Вспомни тот же ***Devil May Cry 3: Special Edition***. Но есть еще и проекты по лицензиям, выходящие на всех платформах практически одновременно. Яркий пример тому ***Forgotten Realms: Demon Stone*** от **Stormfront Studios**. Игра получилась во всех отношениях средняя, как и новое творение ее создателей – ***Eragon***.



The Lord of the Rings: Battle for Middle-earth II: The Rise of the Witch-king

Последняя часть «Властелина Колец» вышла на экраны кинотеатров аж четыре года назад, а неугомонная Electronic Arts все не оставляет попыток выжать денег из кошельков фанатов. После того, как разработчики воплотили в играх все значимые события фильма, их внимание переключилось на первоисточник.
Например, зрителям так и не рассказали, что же случилось с могучим королевством Арнор. И что происходило в Средиземье после того, как армии эльфов и людей расправились с Сауроном.
Об этом и многом другом расскажет сюжет адд-она с неприлично длинным названием.



ПРЕВЬЮ

Alpha Prime

В то время, как большинство студий пытаются привлечь внимание многочисленными обещаниями, ребята из **Black Element** ведут себя как юные скромники. Они предлагают просто побегать и пострелять.
Действие игры разворачивается на астероиде, дрейфующем в далеком космосе. Главный герой прилетает с проверкой на шахту по добыче полезных ископаемых. На подлете звездолет обстреливают неизвестные. Выясняется, что шахтеры, жившие на астероиде, исчезли. Власть захватили роботы, управляемые умнейшим суперкомпьютером. Арнольду (это ты) ничего не остается делать, кроме как взять в руки оружие и навести порядок.



Enemy Territory: Quake Wars

В **id Software** наконец решили задать перцу конкурентам и поручили своим коллегам из **Splash Damage** сделать игру, которая утерла бы нос ***Battlefield 2*** и ***Unreal Tournament 2004***. И, судя по всему, разработчики знаменитой ***Wolfenstein: Enemy Territory*** с поставленной задачей справляются на «пятерку».
Все, что нужно современному любителю онлайновых сражений, у ***Enemy Territory: Quake Wars*** на месте: здоровенные уровни, на которых будет где развернуться боевым машинам, сбалансированные и оригинальные стороны конфликта и, конечно же, командный дух. И не забудем о знаменитой вселенной Quake!



Medal of Honor: Airborne

Отныне проникать во вражеские тылы ты будешь с воздуха, полагаясь на верный парашют и капризную удачу. От нее, кстати, зависит очень многое – ведь приземлиться можно где угодно. А потом уже действовать по ситуации, планировать дальнейшие телодвижения. Из-за фактора случайности разработчикам пришлось практически отказаться от скриптовых сценок, которых так много в той же ***Call of Duty 3***. Зато над искусственным интеллектом противников потрудились на славу. Враг умеет не только отстреливаться и прятаться, но и устраивает засады, отступает в случае необходимости и переходит в наступление, едва почувствовав твою слабину.



Precursors

В роли безымянного героя ты отправишься в далекие и неизведанные районы космоса, чтобы принять участие в конфликте между двумя расами. Межпланетная торговля, bounty-hunting (охота за головами) и покорение миров – лишь малая часть того, что авторы запланировали в ***Precursors***. Ты сможешь встать во главе гигантских боевых крейсеров (некоторые из них достигают 10 км в длину), брать на абордаж корабли противника, гулять по инопланетным поселениям и общаться с сотнями NPC.
250 различных видов миссий, оружие, сочетающее органику и традиционные технологии, масса необычных врагов, захватывающие космические баталии.







ОНЛАЙН

Благодаря **«Акелле»** тысячи отечественных поклонников MMOG-развлечений вот уже несколько месяцев наслаждаются всеми прелестями локализованного ***EverQuest II***. Российский издатель работает очень оперативно: своевременно переводятся и выпускаются новые мини-дополнения, а также полновесные адд-оны. На этот раз мы поведаем о добавке под названием ***EverQuest II: Echoes of Faydwer***. По задумке создателей она должна заинтересовать как старожилов игры, так и начинающих искателей приключений.
Новый континент расположился на юго-востоке Нората. Этот внушительный кусок суши не уступает по размерам Антонике, Кейносу и Громовым Степям вместе взятым! По началу кажется, что на его изучение уйдет пара месяцев, но уже после первой пробежки по стартовой локации становится ясно – времени потребуется намного больше. И дело даже не в подземельях. Новая территория устроена особым образом. Например, целый город может располагаться на вековых деревьях, однако и внизу, на земле, творится много чего интересного.

ИНТЕРВЬЮ

По техническим причинам в DVD прошлого номера не попал интереснейший материал по всеми ожидаемому «Сталкеру». Исправляемся. Нынешний список роликов таков: ***Command & Conquer 3: Tiberium Wars, S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, Warhammer: Mark of Chaos.***
Конечно же, наиболее любопытна видеонарезка из «Сталкера» с комментариями PR-менеджеров компании-разработчика – студии **GSC Gaming World**. Нас уверяют, что проект почти готов и выйдет в срок (sic!), но эффект, как говорится, уже не тот. Казавшаяся совершенной пару лет назад графика теперь смотрится откровенно средненько, да и список геймплейных фишек заметно сократился...
Продюсер C&C3 расскажет немало интересного об актерском составе игры (да-да, если ты еще не в курсе, то в третьей части, как и раньше, тоже найдется место видеороликам с «живыми» актерами), уникальных способностях некоторых юнитов и интригующем ноу-хау – онлайновом режиме трансляции сражений.





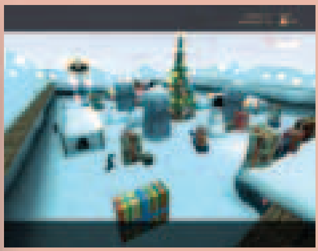




Eve of Destruction v.50

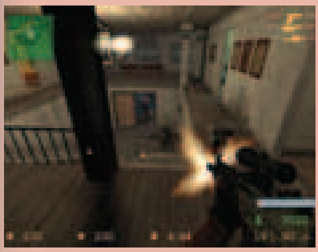


Battlefield 1942, в отличие от ***Battlefield Vietnam***, и не думает отправляться на покой. Поклонники игры, которых до сих пор немало, продолжают проявлять к старичку интерес. Больше того, некоторые команды до сих пор выпускают для Battlefield 1942 модификации. Одним словом, прощаться с игрой рано. Это лишний раз доказывает Eve of Destruction v.50 – мод, который вполне заслуженно занимает место в десятке лучших дополнений этого месяца. Посвящен этот мод войне во Вьетнаме – конфликте, который и после всплеска интереса к тематике остается малоизвестным. Проделанная за несколько лет работа впечатляет: десятки карт, куча оружия и техники, некоторые из которых больше нигде не встречались. Здесь есть миссии, где воюет лишь одна пехота, и локации, где техника используется на всю катушку. По сравнению с Eve of Destruction любая игра о войне во Вьетнаме кажется куцей. Остается лишь порадоваться дальновидности авторов Eve of Destruction, которые после долгих мытарств решили вернуться на движок Battlefield 1942.



Counter-Strike: Source

Рождество поклонники ***Counter-Strike: Source*** решили отметить выпуском увесистого пака, в который попали шесть карт. Главной особенностью ***The J2 Christmas Mappack*** является то, что все карты, в него входящие, созданы по рождественской тематике. Согласно нынешней моде, большая часть карт заточена под режим Defuse. Также в подборку попали пять карт, из которых особо стоить отметить ***de_Dust Agon*** и ***de_Villa Cocaina***.





Crashday

В нынешней подборке тебя ждут четыре новых машины. Для тех, кто любит что-нибудь большое и внушительное, мы приготовили ***Bus*** и ***HUMMER H2***. Тем же, кто предпочитает скорость, предназначены ***Mclaren F1*** и ***VTX***. Также в подборку вошли три новых трассы – ***Hillclimber, Industrial Demolition*** и ***Scottish Highlands***. Особо стоит отметить трассу ***Hillclimber***, идеальную для любителей гонок по горным серпантинам.

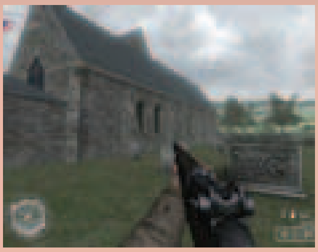




Battlefield 2

Центральное место в разделе ***Battlefield 2*** в этот раз занимает модификация ***Dawn Patrol v0.22*** от создателей мода ***Surreal***. Главной фишкой ***Dawn Patrol v0.22*** является то, что воевать тут можно исключительно на самолетах Первой мировой. Создатели мода собрали в своем творении весь свет тогдашнего самолетостроения, включая знаменитый **Fokker Dr.I**, на котором летал **Манфред фон Рихтгофен**.



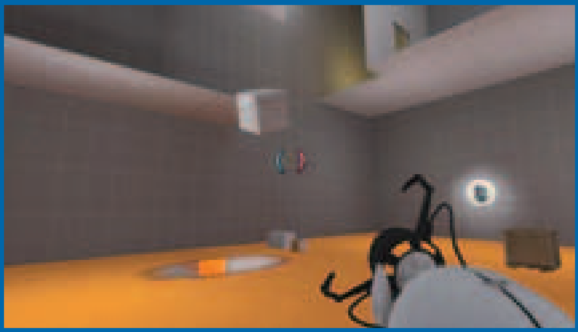


Call of Duty 2

Похоже, что активность фанатов ***Call of Duty 2*** имеет волнообразную форму. В этот раз карт набралось меньше, чем обычно. Тем не менее, за месяц все же десяток новых работ мы для тебя смогли отыскать. Вопреки негласной традиции, большая часть карт для ***Call of Duty 2*** в нынешней подборке представляет собой локации для клановых разборок. С исторической достоверностью на них все хорошо, поверь.

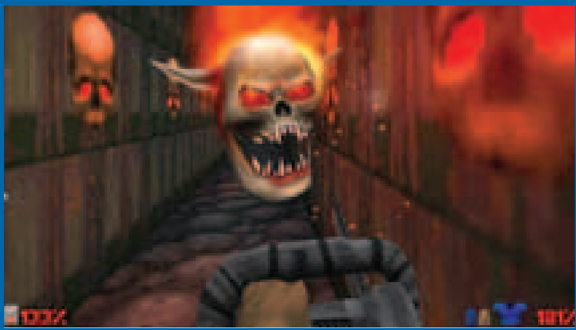


Exite 1.5.1

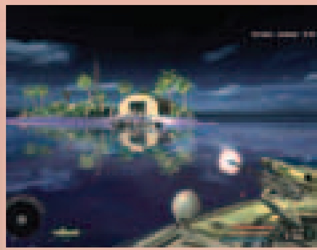


В очередной раз модификация для ***Half-Life 2*** становится одним из главных дополнений диска, и снова тебя ждет «левая резьба». По сравнению со стратегией ***Iron Grip: The Oppression v1.0*** или аркадой ***BlockStorm Final*** мод ***Exite*** смотрится вполне традиционно, однако впечатление обманчиво. Весь игровой процесс модификации крутится вокруг одного устройства – телепортационной пушки. Всего одно оружие переворачивает все с ног на голову. Пушка позволяет делать очень многое: с ее помощью можно попадать туда, куда раньше попасть было невозможно. Пушка может использоваться как оружие: один удачный выстрел, и противник летит в пропасть, либо сверху на него падает груда тяжелых предметов. Одним словом, область применения этого устройства ограничена лишь твоей фантазией. Это уже не первая версия ***Exite***, и поклонники ***Half-Life 2*** уже успели опробовать мод. Он им пришелся по вкусу, так что тебя ждет не только сам мод, но и ***Exite Community Pack 1.5.2***, в который попала улучшенная версия гравитационной пушки и новые карты.

jDoom



С этого номера мы начинаем выкладывать дополнения для самого знаменитого шутера всех времен и народов. Это, конечно же, ***Doom***, великий и ужасный. **id Software** несколько лет назад выложила в свободный доступ исходники движка творения, принесшего ей всемирную славу. Фанаты, конечно, принялись всячески модифицировать доставшееся им в пользование добро. Самой удачной модификацией, на наш взгляд, стал ***jDoom***. Он поддерживает все современные операционные системы, видео- и звуковые карты (попробуй запустить оригинальный ***Doom*** на твоей любимой ***Windows XP***). Конечно, ***Doom 3*** выглядит в десятки раз круче, но он и требует «железо» в десятки раз круче, чем ***jDoom***. При этом того угара, который есть в ***jDoom***, в ***Doom 3*** ты не найдешь. Рисованная пиксельная картинка, конечно, хороша (в следующем месяце мы тебе это докажем, выложив... пока не скажем, что), но ты, привыкший к полному 3D, можешь ее и не оценить. Поэтому вместе с обновленным движком получи пакет с новыми моделями.



Far Cry

Как и в случае с ***Counter-Strike: Source***, поклонники ***Far Cry*** решили отметить приход нового года подборкой карт. Созданный ими ***nrw_Mappack v2*** оказался весьма увесистым – он содержит десять карт, большая часть из которых заточена под режим Assault. Выбранный режим предопределил дизайн части карт ***nrw_Mappack v2***: некоторые из них явно сделаны по мотивам высадки союзников в Нормандии, но в тихоокеанском антураже.

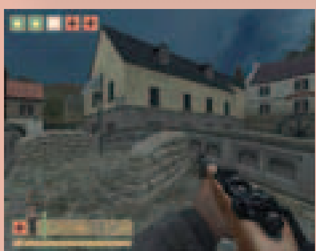




Freelancer

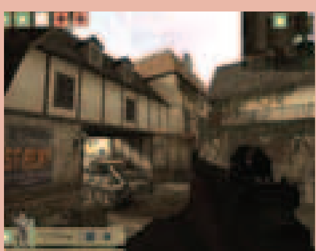
Для ***Freelancer*** в этом месяце мы выкладываем модификацию под названием ***Blaster Universe***. Это тотальная конверсия, то есть игра изменена очень сильно. Для начала изменен расклад сил в игровой вселенной (главный конфликт теперь – **Outcasts** против **Liberty**), появились новые корабли. Для полного счастья добавлены новые звездные системы – **Gekolia, Ozrail, Nomad HomeWorld, Market Zone, Admin**.

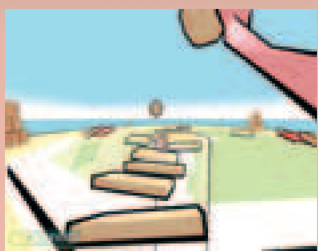




Day of Defeat: Source

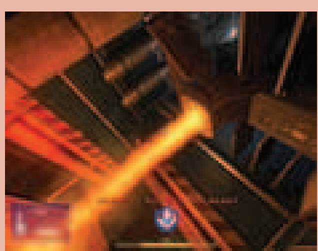
Картостроители, сделавшие ***Day of Defeat: Source***, в этом месяце работали в ударном темпе. Конечно, в итоге получилось на одну карту меньше, чем в прошлый раз, но и семь работ – это много. Любителям игры в зимних декорациях мы можем предложить работы ***dod_Eagles b3*** и ***dod_Snowtown RC1***, также рекомендуем взглянуть на обновленную версию прекрасно проработанной карты ***dod_Nuernberg24***.



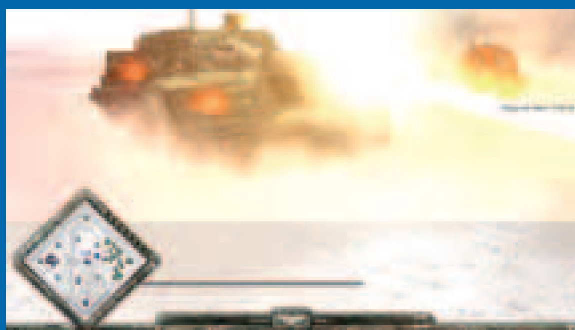


Doom 3

Для тех, кто любит ***Doom***ать, мы приготовили два мода. Особо рекомендуем взглянуть на маленькую, но очень смешную модификацию ***Monkeys of DooM V1.0B***. В ней вместо бравого морпеха предлагается ощутить себя в роли нарисованной обезьяны, которой предстоит бороться с соплеменниками. Также ищи на диске мод ***Into Cerberon V0.0.3***, являющийся идейным продолжением знаменитой в прошлом серии ***Descent***.



Tabletop Round-up mod 1.2



Модификации для ***Warhammer 40.000: Dawn of War: Winter Assault*** не являются редким явлением. Другое дело, что большинство таких модов обходят стороной ключевую расу, которую и добавлял ***Winter Assault*** – Имперскую Гвардию. До сегодняшнего момента лишь модификация ***Dawn of Steel: Winter Assault 1.5*** могла похвастаться нововведениями для самой большой армии в галактике. Теперь для поклонников Имперского Легиона есть мод ***Tabletop Round-up mod 1.2***. Как и другие подобные модификации, ***Tabletop Round-up mod 1.2*** несет добавления сразу для всех рас, другое дело, что имперцам в этот раз уделено куда больше внимания, чем всем остальным. Пехота Легиона усилена минометами и тяжелыми пулеметами, которые перед применением следует окапывать. Разумеется, наибольшее внимание уделено главной ударной силе Имперского Легиона – бронетехнике. Полный ее ассортимент представить здесь сложно, но и доступного числа боевых единиц хватает.



Half-Life 2

Помимо мода *Exite* и коммьюнити пака к нему, у нас нашлась еще горстка вкусностей для поклонников *Half-Life 2*. В этот раз мы решили разбавить сетевые карты парочкой работ для одиночного прохождения. Особо следует отметить карту *It* – она явно приготовлена для людей с крепкими нервами. Сетевых карт в этот раз снова много, так что есть из чего выбрать. Особо советуем взглянуть на карты *dm_Necessity* и *dm_The Pit*.





Microsoft Flight Simulator 2004

Пока коммьюнити *Flight Simulator X* набирает обороты, для предыдущей части игры все еще выходят самолеты. Их как всегда десять штук. Авиалайнеры представлены лишь одним *Tupolev Tu-124*, зато легкомоторников хоть отбавляй. Есть и военные самолеты, вроде *FMA IA-63 Pampa, EADS MAKO* и *Sukhoi SU-15T Flagon-A*. Также есть и пара вертолетов – *Blade Runner Spinner* и *Westland Merlin HC3 RAF*.





Microsoft Flight Simulator X

Хотя новая часть эпопеи *Flight Simulator* поступила в продажу совсем недавно, для нее уже есть дополнительные самолеты, и в немалом количестве. Десятка самолетов набралась без проблем, причем большинство из них – авиалайнеры довоенного периода, такие как *Fokker FVIIb3m KLM, Vickers Vimy Commercial* и *Vultee V1A v1.1*. Есть и новейший *Airbus A380*.





Operation Flashpoint: Resistance

Модопад для *Operation Flashpoint: Resistance* продолжается. На этот раз тебя ждет *Part 1: the Invasion of France*, посвященный скоротечной кампании 1940 года. Игроку предстоит на некоторое время оказаться в шкуре немецкого офицера, который со своим подразделением утюжит французские позиции. Этот мод интересен хотя бы тематикой – кампанию 1940 года вспоминают крайне редко.





Orbiter

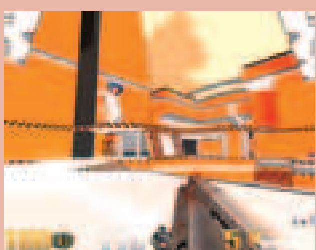
Для поклонников самого реалистичного космосима мы приготовили немало полезного. Во-первых, стоит обратить внимание на модернизированную модель МКС. Во-вторых, тебя ждет очередной набор из самых разных космических кораблей. Здесь есть и аппараты, созданные по мотивам реальных конструкций, и выдуманные корабли. Стоит отметить *Eagle 5 Flying Winnebago*, космический кемпер из *Spaceballs*.

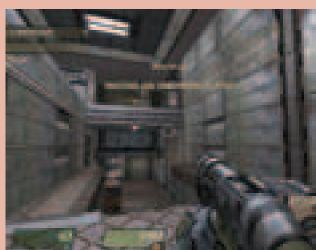




Quake III Arena

В то время как для *Quake 4* карты появляются очень редко, для старой доброй *Quake III Arena* новые локации появляются с завидным постоянством. На сей раз тебя ждут четыре карты для сетевой игры. Особо выделяется среди них работа под названием *Petrofied Remix*: автор вложил немало усилий для создания неповторимого дизайна, заодно серьезно поработав над мелкими деталями.





Quake 4

Об изобилии, которое было в разделе *Quake 4* год назад, можно только мечтать. На этот раз карт всего две – *Grinder 4.0* и *The Bouncy Map*. Также мы можем предложить тебе *Stupid Angry Bot 10 alpha*, наиболее свежую версию первого и одно из лучших ботов для *Quake 4*. В лице *Stupid Angry Bot* игрок получает более чем достойного противника, владеющего всеми видами оружия и стреляющим почти без промаха.





Racer

Под конец года создатель лучшего бесплатного автосимулятора порадовал поклонников новой версией игры. Дополняет *Racer 0.5.3 beta 3.0* очередная подборка автомобилей на разный вкус и цвет. В последнее время стало модно делать для *Racer* концепт кары, их в нынешней подборке больше половины от общего числа машин. Особо стоит отметить *2006 Renault Magnum II* – очень удачный грузовик.

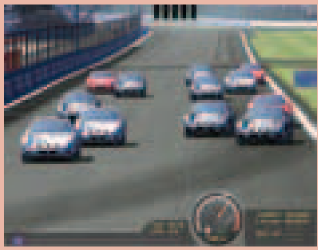




Red Orchestra: Ostfront 1941-45

Главной новинкой на этом диске стала ***Red Orchestra: Ostfront 1941–45***. Она целиком и полностью посвящена Великой Отечественной войне, и именно в этом ее ценность. Поклонники по достоинству оценили возможности игры, так что вниманием Red Orchestra не обделена. В нынешнюю подборку вошли шесть карт, особо рекомендуем ***Smolensk Stalemate Beta 2*** и ***Leningrad Beta 4***.





rFactor

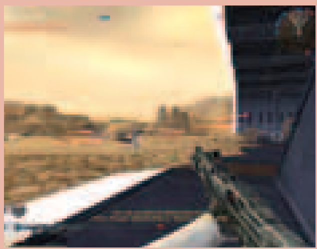
Как и в прошлый раз, поклонников ***rFactor*** ожидают две модификации. Наибольший интерес вызывает мод ***F1 2006 TVR Challenge v1.0***, который позволяет погоняться на одном из самый безумных суперкаров современности. Ради большего эффекта автор мода раскрасил все **TVR Tuscan** под болиды Формулы-1 сезона 2006 года. Также ищи мод ***60's GT Challenge***, который позволяет поучаствовать в гонках на суперкарах 60-х годов.





Star Wars: Battlefront II

Star Wars: Battlefront II живет не слишком бурной, но зато интересной жизнью. В этом месяце мы тебя порадуем набором из четырех большущих локаций. Если ты любитель массовых побоищ, тебе эти карты придутся по душе: в каждом сражении теперь участвуют одновременно по полторы сотни бойцов с каждой стороны. Две карты относятся к периоду Войн Кланов, две – к периоду Гражданской Войны.





The Elder Scrolls IV: Oblivion

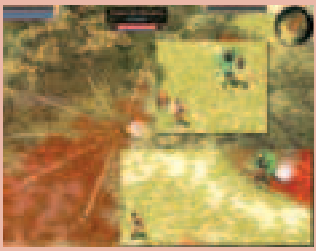
Как обычно, тебя ждет набор из двух десятков плагинов. Подборка традиционно радует разнообразием работ: тут есть и дома, и новые доспехи, и оружие. Нашлось место и для всяких полезных мелочей вроде плагина ***Warg Riders 1.0***, позволяющего оседлать огромного волка. Любителям оружия настоятельно рекомендуем опробовать работу ***Vagabond Unique Katanas***, добавляющую в игру прекрасные катаны.





Titan Quest

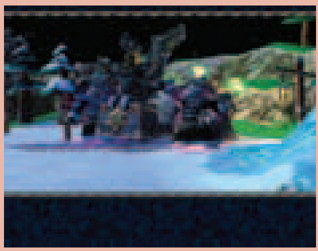
Для тех, кто любит бросать вызов превосходящим силам врага, мы помещаем на нашем диске карту Toxeus. Здесь ты найдешь несколько сундуков с неплохими вещами, которые можно взять, если убьешь одного единственного противника – очень редкого и сильного монстра Toxeus'a.
Этот монстр – скелет, очень лихо применяющий разные умения. Бой с ним будет довольно трудным.





Warcraft III: The Frozen Throne

В отличие от предыдущего диска, на сей раз для поклонников ***Warcraft III: TFT*** у нас есть много чего интересного. С кампаниями пока перебои, зато в хороших картах недостатка нет. Особо стоит отметить такие работы, как ***Escape the Tundra 3 v1.4*** и ***Golden Team Tournament 1.80***. В первом случае Warcraft III превращается в аркаду, во втором же предлагается принять участие в грандиозном турнире.





Warhammer 40.000: Dawn of War: Dark Crusade

Новый адд-он для ***Warhammer 40.000: Dawn of War*** пришелся коммьюнити по душе. Оригинальная игра практически забыта, зато к ***Dark Crusade*** карты полезли как грибы после дождя. Достаточно взглянуть на ***Adonis Prime*** и ***War Torn Jungle***, чтобы понять, на чьей стороне симпатии коммьюнити. Про тщедушных Тау никто не вспоминает, на первом месте Некроны!





Warhammer 40.000: Dawn of War: Winter Assault

Выход ***Dark Crusade*** негативно сказался на объеме карт, выходящих для ***Winter Assault***. Конечно, о практически полном забвении говорить не приходится, но интерес к адд-ону явно упал. За месяц вышли всего шесть карт, и это не может не беспокоить. Пока стоит надеяться на то, что спустя пару месяцев волна интереса к ***Dark Crusade*** уляжется, и баланс восстановится.

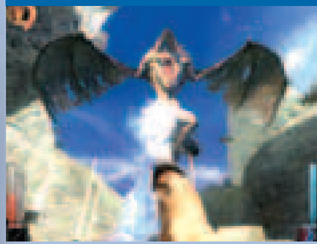


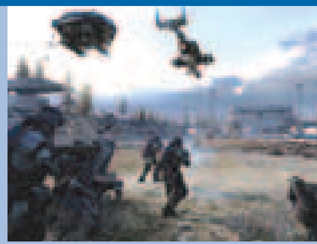
БАЗА DVD



Даже если ты аккуратно складываешь DVD **«РС ИГР»** по полочкам, все равно порой сложно отыскать нужную демку, программу или дополнение. Ведь не упомнишь, на диске за какой месяц (а то и год) выкладывался тот или иной файл. Приходится перелопачивать архив и изучать каждую обложку, внимательно выискивая нужную строчку.
А что делать тем читателям, которые сваливают кругляшки с логотипом правильного журнала в одну стопку и даже не вкладывают обложки в пакетики? Пользоваться методом научного тыка? Отныне в этом нет необходимости!

ПАТЧИ



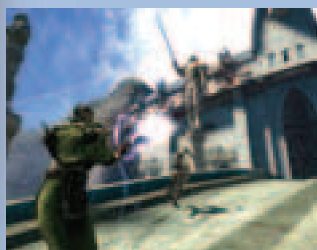


Dark Messiah of Might and Magic v1.02

Интернациональный патч, который добавляет и без того не самой простой игре новый уровень сложности "Hardcore", новую опцию для отображения текстур, стоящую между Medium и High качеством. Исправлены ошибки, приводящие к вылету игры и приводящие к некорректным действиям монстров и NPC, улучшена работа с карточками GeForce FX и 6800.

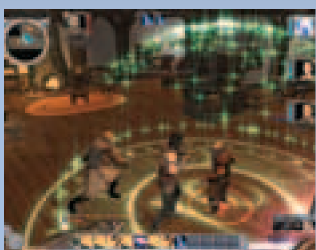
Battlefield 2142 v1.10

Обещанный **Electronic Arts** новый патч значительно улучшает играбельность в многопользовательском шутере ***Battlefield 2142***. Обновление добавляет новую функцию зрителя, весьма значительно корректирует игровой баланс, вносся некоторые новшества, устраняет большое количество ошибок. Как после такого роскошного подарка не любить нашу краснознаменную Electronic Arts?





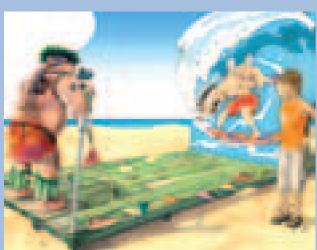


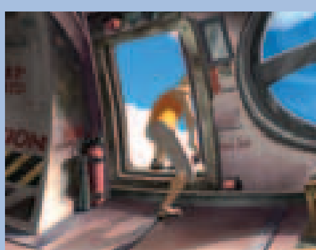


ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Мы сделали это! Материалы нынешнего путеводителя главным образом посвящены лучшим RPG ушедшего года – ***Gothic 3*** и ***Neverwinter Nights II***. Наши авторы потрудились на славу и разложили по полочкам все значимые элементы этих замечательных проектов. Внимание – нынешняя версия текста по NWN2 включает в себя все моменты, кроме прохождения квестов – они будут рассмотрены в следующем номере.

Кроме того, мы подготовили детальное прохождение ***Runaway 2: The Dream of the Turtle***.
Если у тебя богатый игровой опыт, хороший слог, постоянный доступ в интернет и есть желание зарабатывать на своем хобби – присылай информацию о себе к нам в редакцию, на адрес teodorovich@game-land.ru. Нам сейчас очень нужны толковые, грамотные люди, которые стали бы специализироваться на материалах «гайдового» характера.





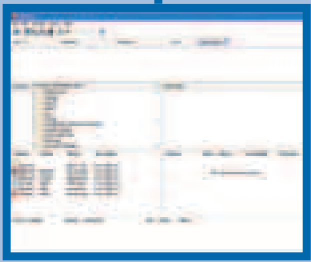
КИБЕРСПОРТ



Всем привет! Многие из вас, наверное, дали сами себе обещание, что в новом году изменят свою жизнь к лучшему. Точно так же сделали и мы, команда диска, и теперь в рубрике «Киберспорт» помимо мувиков с красивыми фрагами и свежих демок ты всегда сможешь найти и видео-обучения игре в ***Quake III Arena***, ***Warcraft III: The Frozen Throne*** и ***Counter-Strike***. Готовить эти интересности для тебя будут профессиональные киберспортсмены. Также теперь внутри раздела «Киберспорт» будет свой небольшой подраздел с модификациями, а также картами, часто использующимися на турнирах. Также не забудь и про уже ставшие классическими разделы с лучшими демками и мувиками. Центральным событием месяца стал турнир по Quake III Arena – CPL Winter, где победителем стал американец **Czm**, расправившийся в финале с **Jibo**. Россиянин **Cooller** занял лишь третье место. Демо-записи с этого события уже ждут тебя в рубрике «Киберспорт», а чтобы тебе было удобнее наслаждаться этими битвами, не забудь установить себе новую версию проигрывателя демок **Seismovision**!

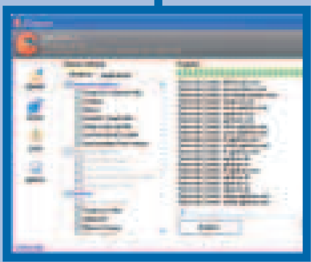
СОФТ

FileZilla 3.0.0 Beta 4



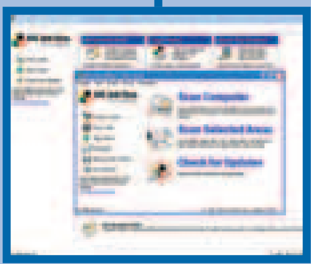
Бесплатный и, главное, очень удобный FTP-менеджер с приятным интерфейсом, который имеет множество полезных инструментов и расширенных настроек, возможность докачки файлов, ограничитель скорости, и весьма скромным объемом (3 мегабайта!). Кроме того, *FileZilla* потребляет совсем немного ресурсов ПК.

CCleaner 1.36.430



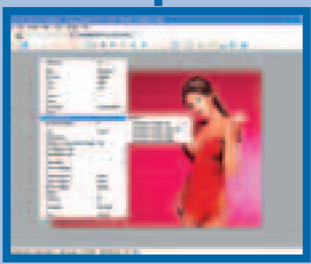
Мощная программа для очистки компьютера от всевозможного мусора. *CCleaner* находит и удаляет cookies, временные файлы и историю посещений в Internet Explorer, очищает корзину, чистит реестр и библиотеки dll. Кроме того, CCleaner умеет прибирать мусор за работающими приложениями: браузерами, проигрывателями и офисными документами.

AVG AntiVirus Free 7.5.432a861



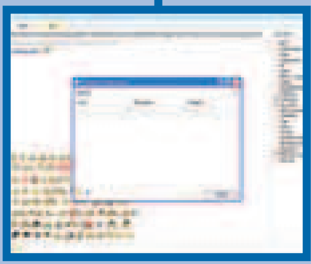
Новая версия бесплатного антивируса AVG Free Edition. Постоянный мониторинг системы, сканирование директорий, проверка почты и чуть ли не ежедневные обновления. Прячется в трее и использует очень мало ресурсов системы, в отличие от платных аналогов. В базу добавлена информация о свежих вирусах.

XnView 1.90 beta 2



Очень мощная и совершено бесплатная программа для просмотра и конвертирования графических файлов. Изменение размеров и гаммы, приличное количество инструментов редактирования, многие действия можно записать в сценарий и применять в автоматическом режиме. Поддерживается около 400 графических форматов.

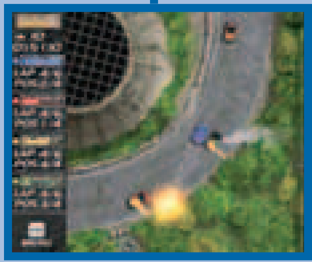
CommFort 3.00



Очень удобный многофункциональный клиент-серверный чат для локальной сети. Позволяет не только общаться, но и размещать объявления, передавать файлы, причем с приличной скоростью, обычно около 7–8 Mb, можно вставлять картинки, следить за разговором в свернутом режиме, когда сообщения показываются в районе трея, и многое другое.

SHAREWARE/FREEWARE

Mad Cars 1.06



Главная цель игры – это участие и победа в диких турнирах на выживание. Соперникам явно не знакомы правила дорожного движения, поэтому и геймерам придется позабыть о любезностях, и, напряженно стуча по клавиатуре, собирать различные бонусы. Это или возможность расстрелять неприятеля из автомата, или шанс запустить в него ракету.

Bud Redhead



"Jump'n'run" платформенная игра, которая имеет множество уровней в четырех различных мирах: в густом лесу с монстрами, в древнем Египте с мумиями, в средневековом замке с привидениями и в космическом корабле с пришельцами. Необходимо собирать различные фрукты и буквы из слова "password". Разнообразные враги и отличная графика.

Leaping Freddy



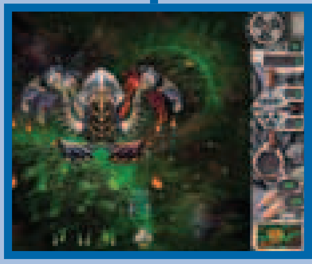
Толстенький парень, путешествуя по подземельям, собирает конфеты, гамбургеры и другие съедобные артефакты. Перемещаться по комнатам можно с помощью лестниц, движущихся платформ и прочих подручных приспособлений. Для того чтобы перейти на следующий уровень, придется найти ключик, который может находиться в лапах свирепого монстра.

Fish Tycoon



В этой аркаде геймерам предстоит закидывать удочку и ловить экзотических рыбок. С пойманными экземплярами можно расстаться в ближайшем магазине, получив за них солидную сумму денег. Накопившиеся сбережения стоит потратить на приобретение других снастей и приманок. Зачем? Конечно, чтобы снова ловить рыбу!

Star Defender 2



Красивая версия старой доброй игры *Galaga*. Необходимо управлять космическим истребителем, уничтожая вражеские корабли с помощью бластеров и разрывных ракет. В конце каждой миссии предстоит сразиться с боссом. В отличие от подобных игр Star Defender 2 обладает весьма симпатичной графикой и достойными визуальными спецэффектами.

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или e-mail'у disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD, сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на коробку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться может только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки, стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничто не помогло, то смотри 1 вариант. Примечание: когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале есть материал, а на диске его нет?!?!
A: Объясняю. Все дело в том, что мастера дисков сдаются позже на неделю, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка ***Rome: Total War – Barbarian Invasion***, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся писать в папке материала объяснение причины. Еще раз приношу извинения за данные несоответствия.

DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО:
- Репортаж
- ИгроМир, часть 2

СПЕЦ:
- Серия Battlefield

ПЕРЕДАЧА:
- Икона – Санитары Подземелий

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
- Alpha Prime
- Medal of Honor: Airborne
- The Precursors
- DUSK-12
- Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2
- Enemy Territory: Quake Wars

РЕЦЕНЗИИ:
- Runaway 2: The Dream of the Turtle
- Tom Clancy's Rainbow Six Vegas
- Star Trek: Legacy
- Rayman Raving Rabbids
- Eragon
- Star Wars Empire at War: Forces of Corruption
- Магия Крови: Время Теней
- Братва и Кольцо
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2: The Rise of the Witch-king

ИНТЕРВЬЮ И ПЕРЕВОДЫ:
- S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- Warhammer: Mark of Chaos

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Age of Chivalry (3 Видео)
- Clusterball 2
- Command & Conquer 3
- Dragonblade: Cursed Lands Treasure
- Dungeon Runners
- Dusk-12
- Evochron Alliance
- Freak Out
- Galactic Command (2 Видео)
- Harmotion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II – The Rise of the Witch-king (3 Видео)
- Orient: A Heros Heritage
- Penumbra Overture
- Pirates: Constructible Strategy Game
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- Supreme Commander
- The Shield
- Titan Quest: Immortal Throne
- Vanguard: Saga of Heroes
- World of Warcraft: The Burning Crusade
- Ys Origin

ДЕМО-ВЕРСИИ:
- Alpha Prime
- Armed Assault
- Stoked Rider: Alaska Alien v1.27
- Хроники Тарр: Призраки звезд
- War Front: Turning Point
- Xpand Rally Xtreme

ДОПОЛНЕНИЯ:
- Age of Empries III
- Age of Empires III: The Warchiefs
- Aliens vs Predator 2
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 2
- Combat Mission: Afrika Korps
- Command & Conquer Generals: Zero Hour
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Deus EX
- Doom
- Doom 3
- Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
- Far Cry
- F.E.A.R.
- Flight Simulator X
- Freelancer
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Half-Life 2
- Homeworld 2
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Microsoft Flight Simulator 2004
- Microsoft Train Simulator
- Operation Flashpoint: Resistance
- Orbiter
- Quake III Arena
- Quake 4
- Racer Free Car Simulator
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Sid Meier's Civilization 4 Warlords
- Star Wars Battlefront 2
- Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy
- Star Wars: Knights Of The Old Republic
- Star Wars: Knights Of The Old Republic II
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- Titan Quest
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: Frozen Throne
- Warhammer 40.000: Dawn of War
- Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade
- Warhammer 40.000: Dawn of War – Winter Assault
- Wings over Vietnam
- Wolfenstein: Enemy Territory
- World Racing 2

ПАТЧИ:
- Патчи:
- Battlefield 2142 v1.10
- Магия крови: Время Теней v1.11 RU
- Братва и Кольцо v1.1 RU
- Company of Heroes v1.2 – v1.3 RU
- Dark Messiah of Might and Magic v1.02
- Defcon v1.2
- Санитары подземелий v1.05 RU
- Gothic 3 v1.12 EU
- GTR 2 v1.100 RU
- Heroes of Annihilated Empires v1.1 RU
- Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate Бонус-миссия
- Medieval II: Total War v1.1 RU
- Полный привод: УАЗ 4x4 v1.2 RU
- Полный привод: УАЗ 4x4 1.3 Beta RU
- Star Wars: Empire at War: Forces of Corruption v1.1
- Tom Clancy's Rainbow Six Vegas v1.02
- Tomb Raider: Legend v1.2 RU
- Warhammer: Mark of Chaos v1.6 EU

ДРАЙВЕРЫ:
- ATI Catalyst 6.12 (x64)
- ATI Catalyst 6.12 Display Driver (x86)
- ATI Catalyst 7.1 Beta Window Vista
- ForceWare 97.92 WHQL (x86) 8800GTS-GTX
- Forceware Vista 97.52 (x86)
- Sound Blaster X-Fi series Vista Driver 2.13.0001 Beta

ПУТЕВОДИТЕЛЬ:
- CheatCodeX 3.50
- CheMax 6.9
- CheMax Rus 5.7
- ArtMoney SE 7.22
- Cheat 'O Matic 0.99a
- GameWiz32 1.43
- Total Game Control 3.5
- + 20 Трейнеров

РЕДАКТОРЫ ИГР:
- Microsoft Flight Simulator X Deluxe SDK update
- Star Wars: Empire at War: Forces of Corruption map editor

SHAREWARE:
- AstroRaid
- Bejeweled 2
- Bubble Dragon 1.1
- Bud Redhead
- Danger UXB
- Diner Dash
- Fish Tycoon

DVD

- Gold Man 1.2
- Leaping Freddy
- Mad Cars 1.06
- Mahjong Match
- Puzzle Game Mystery Case Files Huntsville
- Space Runner 1.1
- Star Defender 2
- Total Defence 1.1

СОФТ:

- AVG AntiVirus Free 7.5.432a861
- Microworld Antivirus Toolkit Utility 8.8.1
- RemoveIT Pro XT SE 15.12.2006
- Trojan Remover 6.5.4
- 1 DVD Ripper 5.0
- DVD2One 2.1.1
- Sateira CD and DVD Burner 2.6
- ArtIcons Pro 5.14
- novaPDF Pro 4.2 build 196
- Picasa 2.6.0 build 35.97
- XnView 1.90 beta 2
- Avant Browser 11.0 Build 39
- BearShare 6.0.0.0
- BitTorrent 5.0.3
- CommFort 3.00
- CyberGuard 1.0
- eMule 0.47c
- FileZilla 3.0.0 Beta 4
- Hamachi 1.0.1.2
- Links Organizer 2.1
- Mail Commander 8.38
- WebSite-Watcher 4.30 Beta 6
- Acoustica CD/DVD Label Maker 3.03
- ClickyMouse 6.31
- Copernic Desktop Search 2.01.2541
- MOBILedit! 2.2.0.2
- PC Wizard 2006 1.713
- RQ Search and Replace 1.71
- Stick 2.4
- WorkTime 3.19
- ATV Flash Player 1.3
- Cool Flash Player 2.21
- Plato DVD Ripper 5.57
- Reaper 1.47
- Tag&Rename 3.3 Beta 2
- Video Caster 3.43
- Winamp Total RU 5.32.1003
- Xilisoft Video Converter 3.1.17.1129b
- Zoom Player Standart 5.00 RC3
- Digital ObjectRescue Pro 4.4
- DocumentsRescue Pro 4.4
- File Backup Watcher Pro 2.8.1
- CCleaner 1.36.430
- Free Hex Editor 3.12
- Hard Drive Inspector 1.95
- Registry Trash Keys Finder 3.7.3
- Super Utilities Pro 6.8
- Uninstall Tool 2.0.5
- WinHex 13.6 SR 4
- WinLock 4.51

СОФТ-СТАНДАРТ:

- ATV Flash Player 1.3
- Ad-aware SE Personal 1.06
- Dr.Web 4.33.2.12180
- McAfee AVERT Stinger 3.0.2
- Panda Antivirus Titanium 2006 5.01.02
- Stocona Antivirus 3.3 beta 2
- 7-Zip 4.44 alpha 1
- Advanced Zip Repairer 1.6
- WinRAR 3.62
- WinZip 11.0.7313
- Internet Explorer 7.0 RU Final
- Mozilla Firefox 2.0 Final
- Opera 9.10 International
- CloneDVD 4.0.12.509
- Nero Burning Rom 7.5.9.0
- UltraISO Premium 8.6.0.1936
- Virtual CD 8.0.0.6
- ABBYY FineReader 8.0 Professional Edition
- Adobe Acrobat Reader 7.0.8
- Book Designer v 4.0
- Cool Reader 2.00.62a
- ICE Book Reader Pro 8.7.1
- Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
- K-Lite Mega Codec Pack 1.63
- XP Codec Pack 2.0.6
- Converter 3.0.0.0
- LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
- Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
- Y.A.N. Transliteration v1.5
- Download Master 5.2.2.1057
- ReGet Deluxe 4.3.276 Beta
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.8.2
- HyperSnap-DX 6.12.02
- Mozilla Thunderbird 1.5.0.9 Rus
- The Bat! Pro 3.95.06
- MosMap Light 2.3
- FoxsHomeRobot FR 7.0b
- WinStart 2.4.0.0
- WinTuning XP 4.0.0
- XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
- ICQ Lite 4.14 build 1839 Russian
- Miranda IM 0.7 Alpha 7
- mIRC 6.21
- QIP Build 7997
- FAR Manager 1.70 Final
- Total Commander 6.56 Final
- Англо-русско-английский словарь v5.01
- Орфографический словарь русского языка 1.0
- QDictionary 1.6
- TranslateIt! 4.0
- DivX Player 6.3.1
- Media Player Classic 6.4.9.0
- Windows Media Player 11.0 Final
- NoteRepad v2.2
- Uniqway Poetic 0.6b
- Word Reader 1.5.0.20

СОФТ-ТЕМА:

- Active Keyboard 3.1
- Hot Keyboard Pro 3.0
- Key Transformation 5.9
- Perfect Keyboard PRO 6.31
- WireKeys 3.5.2

WIDESCREEN:

- 300
- Крутые легавые (Hot Fuzz)
- Крепкий орешек 4 (Live Free or Die Hard)
- Мистер Бин на отдыхе (Mr. Bean's Holiday)
- Шрек Третий (Shrek the Third)
- Smokin' Aces
- У холмов есть глаза 2 (The Hills Have Eyes 2)
- Симпсоны в кино (The Simpsons Movie)
- Волкодав

РЕТРО:

- StarCraft Демо-версия

VOD:

- Hot vs Ciara
- Sweet vs Grubby

FAQ

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на самом диске должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходим скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для который сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком mp42 или DivX с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наше мыло disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализированных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима заплатка. Вот лишь наиболее яркие примеры: ***Call of Duty*** (текущая версия локализации 1.41, для дополнений необходима версия 1.51), ***Ground Control II: Operation Exodus*** (русский патч отсутствует), ***Rome: Total War*** (сразу после выхода патча 1.2 владельцы локализованных версий оказались без дополнений), ***World Racing*** (российского патча нет, в то время как последня версия зарубежного патча – 1.61). Из-за этого у нас было два варианта действий: либо разводить руками, либо делать дополнения к англоязычным версиям игр. Поскольку вечно ждать невозможно, было принято решение выбрать второй вариант. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж тиража игр, те же ***Operation Flashpoint*** и ***Battlefield 1942*** переиздавались несколько раз.

Q: Как воспользоваться Panda Antivirus?
A: Заново проинсталлировать программу с диска.

Q: Почему у меня не показывается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодака, зайди в раздел СОФТ\кодеки и установи их оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и прочее?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: установить с нашего диска Flashplayer. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его докачать с официального сайта.

Q: Почему диски не целиком заполнены, написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины, на болванках и обложке указан размер в байтах – 8.500.000 байт, или 8.5 гигабайт, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 МБ 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайт.

УСЛОВИЯ КОНКУРСА

ЭКСКУРСИЯ СТУДИЯМ

Отборочный тур конкурса состоит из **трех этапов**. На этом развороте ты найдешь вопросы третьего этапа. Результаты отборочного тура будут опубликованы в **№4'2007**. Десять победителей отборочного конкурса отправятся в Москву для участия в **грандиозном геймерском шоу**, в рамках которого пройдет **суперфинал**. Победитель получится уникальный приз – **бесплатную экскурсию по ведущим студиям компании Electronic Arts**.

ТРЕТИЙ ЭТАП



Другим участникам финальной игры
достанутся ценные призы:
- мощные персональные компьютеры
- игровые приставки последнего поколения
- эксклюзивные геймерские сувениры
- лучшие игры Electronic Arts с автографами звезд игровой индустрии!

ГДЕ ИСКАТЬ ОТВЕТЫ

Участвовать в конкурсе может **каждый читатель**! Для этого совсем не обязательно быть матерым геймером – **достаточно базовых знаний, смекалки и немного везения**. Все вопросы конкурса посвящены компании **Electronic Arts** и ее играм. Если ты не знаешь ответов на некоторые вопросы, **не отчаивайся**! Нужную информацию всегда можно найти в старых номерах **нашего журнала** или в Интернете (например, на сайте **www.gameland.ru**).

КАК ПИСАТЬ

Укажи в теме письма или на конверте название конкурса – «Конкурс ЕА. Третий этап».

В самом письме должны быть **следующие данные**:
- фамилия и имя
- возраст
- полный почтовый адрес и электронная почта (если есть)
- ответы на вопросы

НЕ УПУСТИ СВОЙ ШАНС!



КУДА ПИСАТЬ

Письма присылай на электронный ящик **ea03@gameland.ru** или обычной почтой по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ».

Ответы принимаются до 28 ФЕВРАЛЯ!

* **Маршрут поездки** будет объявлен дополнительно.

ПО ЛЕГЕНДАРНЫМ РАЗРАБОТЧИКОВ



ВОПРОСЫ

Вопросы третьего этапа конкурса сгруппированы по сложности. Первая группа – **самые простые вопросы**. За ответ на каждый из них ты получишь по **одному баллу**. Вторая группа – **более сложные вопросы**. Цена правильного ответа – **три балла**. Третья, самая малочисленная группа, – **вопросы повышенной сложности**. Ответить на них с ходу у тебя вряд ли получится. Зато, найдя нужную информацию, ты получишь по **пять баллов** за каждый верный ответ!

1-Й УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

1 балл

1) О какой войне рассказывают игры серии Medal of Honor?
- Первой мировой
- Второй мировой
- Войне в Афганистане

2) В каком году вышло дополнение Command & Conquer: Red Alert 2 – Yuri's Revenge?
- 2000
- 2001
- 2002

3) Одна из этих игр не является проектом EA. Какая именно?
- Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
- The Godfather
- Faces of War

4) В разработке игр серии Black & White компания EA выступала в качестве:
- Издателя
- Разработчика
- Издателя и разработчика

5) В 2006 году EA выпустила футбольный менеджер. Как он назывался?
- Football Manager 07
- FIFA Manager 07
- UEFA Manager 07

3 балла

6) На каком движке создается шутер Crysis?
- CryEngine
- CryEngine 2
- Far Cry Engine

7) Какой актер исполнит роль Кейна в Command & Conquer 3: Tiberium Wars?
- Джонни Депп (Johnny Depp)
- Джош Холлоуэй (Josh Holloway)
- Джо Кукан (Joe Kukan)

8) Какой гейм-дизайнер разрабатывает Spore?
- Питер Молине (Peter Molyneux)
- Уилл Райт (Will Wright)
- Сид Мейер (Sid Meier)

5 баллов

9) В 2006 году EA приобрела компанию Mythic Entertainment. Над какой игрой сейчас работает эта студия?
- Warhammer Online: Age of Reckoning
- The Sims 2 Online
- Need for Speed Online

10) Сервера одной из этих онлайновых игр EA прекратили работу в 2003 году. Какой именно?
- Ultima Online
- The Sims Online
- Motor City Online

Список победителей отборочного тура, которые отправятся на супер-финал в Москву, будет опубликован в №4'2007

Результаты отборочного тура и подробности о проведении финала ты также можешь найти на сайте **www.gameland.ru/EA**

Для тех, кто не в курсе...

Electronic Arts – крупнейший в мире издатель и разработчик компьютерных и видеоигр, благодаря которому увидели свет такие знаменитые игровые серии, как **Need For Speed**, **Battlefield**, **The Sims**, **FIFA**, **NHL**, **NBA**, **Black & White**, **SimCity** и другие. Студии EA расположены по всему миру: от Азии до Канады.

::: АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА :::

Новогодние праздники – это не только шампанское, салат Оливье и фейерверки. Это еще и начало нового игрового года. И каждый раз они связаны с новыми надеждами. Мы снова и снова верим, что разработчики с издателями не подкачают и явят нам интересные, захватывающие и, главное, отлаженные продукты. Сбудутся ли наши ожидания или их опять развеет суровая реальность – станет известно совсем скоро.
В будущем номере Правильный расскажет тебе о многих потенциальных хитах. Среди них обязательно встретится ***Mass Effect*** – новый проект от знаменитой **BioWare**. А попутно мы порадуем рецензией на ***Jade Empire: Special Edition*** от той же самой канадской студии.



Ну а главное – это, конечно же, подробный отчет о достоинствах и недостатках долгожданного ***World of Warcraft: The Burning Crusade***. **Blizzard** долго томила своих фанатов обещаниями, показывая все новые скриншоты и ролики. Но момент релиза наконец наступил.
Недавно состоялась премьера российской ленты ***«Волкодав»***. По такому случаю отечественная индустрия выпустила целых две игры по ее мотивам (третья находится в разработке). Кто победил, **«1С»** или «**Акелла»**, ты узнаешь в новом номере.
Также мы поведаем свое окончательное мнение о ***Test Drive Unlimited***, бета-версию которого мы изучали в этом номере. Помимо него любители гонок узнают о достоинствах ***TrackMania United*** и ***Race***.
Тем, кому пришлась не по душе ***«Завтра война»***, есть смысл дождаться статьи о ***«Хроники Тарр: Призраки звезд»***. Быть может, именно этот космический симулятор завоюет их сердца. Ну а фанаты адвенчур наверняка жаждут узнать о том, смогла ли ***The Secrets of Atlantis: The Sacred Legacy*** (пятая часть известного сериала ***«Атлантида»***) восстановить былую славу серии.
К тому же студия **Frogwares** приготовила им неплохой подарок – очередной «квест» о приключениях знаменитого Шерлока Холмса (***Sherlock Holmes: Awakened***). В этот раз знаменитый сыщик столкнется с древним злом, засевшим в подземных глубинах.







ДО ВСТРЕЧИ 28 ФЕВРАЛЯ

PC ИГРЫ

www.pc-games.ru


ОНА ЖДЕТ ТЕБЯ НА GameX'07
SONY
PLAYSTATION 3


PLAY
W.E.L.L.
www.wellonline.com
cat (Маша, 18 лет)
Раса: человек
Пол: женский
Организация: полиция
Действие: арест особо опасного преступника. Приказом Начальника полиции премирована и повышена в звании
hummer (Макс, 21 год)
Раса: ящер
Пол: мужской
Организация: мафия
Действие: покушение на Мэра г. Лагранд. По решению Суда осужден и отправлен на каторгу
реклама
© SIBILANT INTERACTIVE


PC ИГРЫ
WELL...
Hello Sailor!
BATTLESTATIONS
MIDWAY


PC ИГРЫ
Jagged Alliance 3

PC ИГРЫ

JAGGED ALLIANCE 3 • SUPREME COMMANDER • HALO 2 • RAINBOW SIX: VEGAS • RAYMAN: БЕШЕНЫЕ КРОЛИКИ • ARMED ASSAULT

№ 2 (38) • ФЕВРАЛЬ • 2007